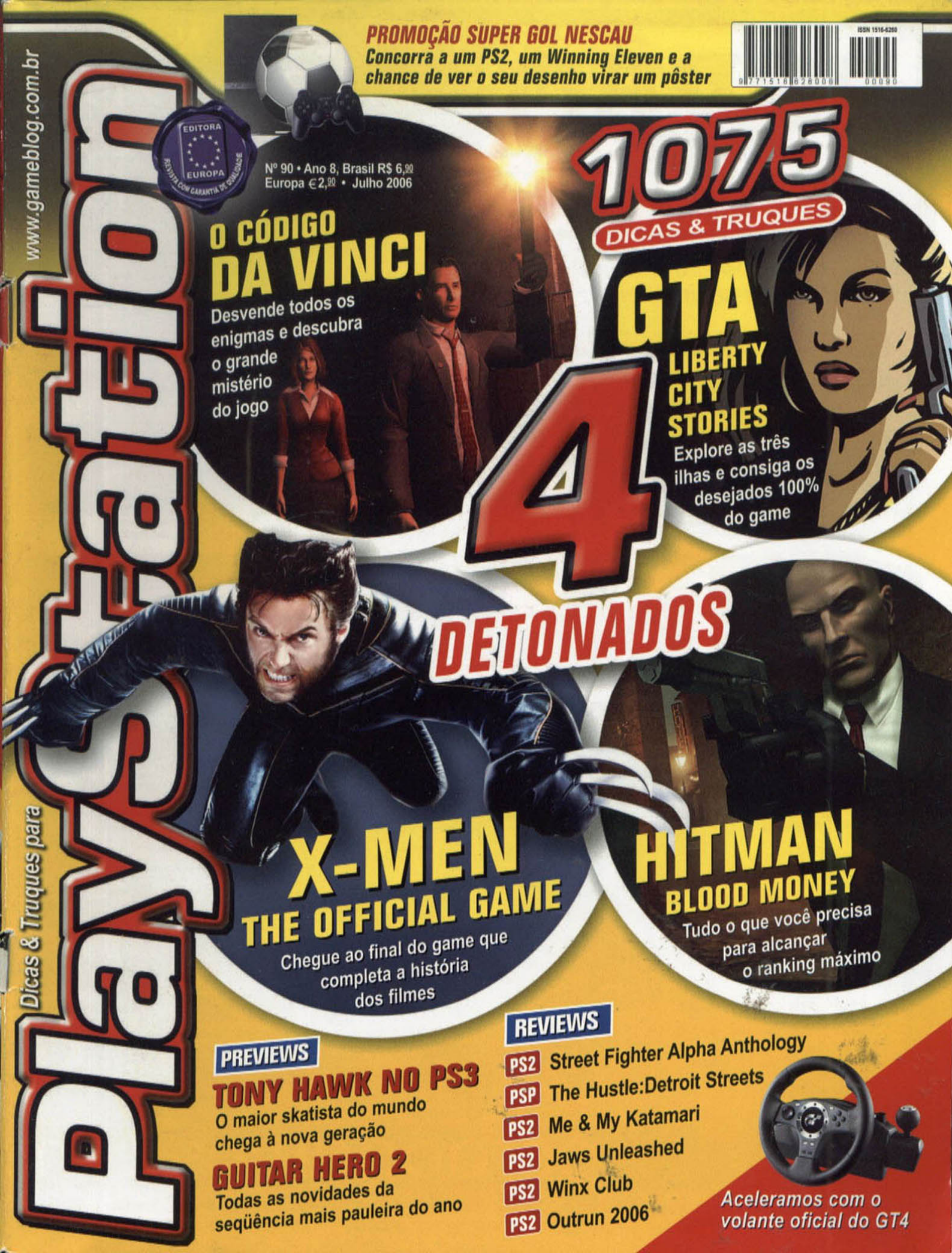

PROMOÇÃO SUPER GOL NESCAU
Concorra a um PS2, um Winning Eleven e a chance de ver o seu desenho virar um pôster
ISSN 1516-6260
www.gameblog.com.br
Playstation
Dicas & Truques para
EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE
Nº 90 • Ano 8, Brasil R$ 6,90
Europa €2,90 • Julho 2006
1075
DICAS & TRUQUES
O CÓDIGO DA VINCI
Desvende todos os enigmas e descubra o grande mistério do jogo
GTA
LIBERTY CITY STORIES
Explore as três ilhas e consiga os desejados 100% do game
4
DETONADOS
X-MEN
THE OFFICIAL GAME
Chegue ao final do game que completa a história dos filmes
HITMAN
BLOOD MONEY
Tudo o que você precisa para alcançar o ranking máximo
PREVIEWS
TONY HAWK NO PS3
O maior skatista do mundo chega à nova geração
GUITAR HERO 2
Todas as novidades da seqüência mais pauleira do ano
REVIEWS
PS2 Street Fighter Alpha Anthology
PSP The Hustle:Detroit Streets
PS2 Me & My Katamari
PS2 Jaws Unleashed
PS2 Winx Club
PS2 Outrun 2006
Aceleramos com o volante oficial do GT4

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

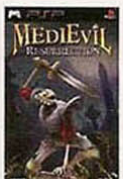
Vídeo-Games:

PSP

Frantix

GTA

Marvel Nemesis


MediEvil

Nintendo DS

Castlevania

Nintendogs

The Sims 2

X-Box

Burnout Revenge

Far Cry Instincts

Mortal Kombat Shaolin Monks

Ninja Gaiden Black

Game Cube

DDR Mario Mix

FIFA Soccer 06

Fire Emblem

Pokemon XD

Play Station 2

Harry Potter and the Goblet of Fire

Ratchet Deadlocked

Resident Evil 4

SOCOM 3

Soul Calibur 3

Tony Hawks American Wasteland

Ultimate Spider-Man

Urban Reign

Informática:

Coolers Processadores

Fontes

Gabinetes

Mouses Ópticos

Placas de Vídeos

PC's Porão Games

Teclados

Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes

Grelhas

Headfones

Joysticks

Mídias CD's & DVD's

Neon

Webcam

novo site: poraogames.com

AMD ASUS ATI COOLER MASTER hp THE LEADERSHIP GROUP LG MSI intel inside PHILIPS SAMSUNG Seagate SONY

PSP NINTENDO DS N-GAGE NOKIA XBOX GAMECUBE PS2 GAME BOY ADVANCE SP PlayStation

PlayStation
Julho/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Danilo Porto Bastos, Felipe Azevedo, Julio Wecchi, Leandro Calçada, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho,José Júnior

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

NOVIDADE NA ÁREA

Oba! Eu voltei. Mas é só uma passadinha. Voltei, na verdade, é forma de falar. Estive o tempo inteiro por aqui. Só deixei um pouco a moçada mais à vontade e o Leandro fez as honras da casa nesse período. Mas, conforme disse quando o Leandro estreou, a pretensão dele sempre foi conquistar o universo. Por isso, agora ele partiu para novos mundos aqui mesmo na Editora Europa. Edita a revista Game Master, voltada a todos os consoles, e terá missões especiais na **PC Master**, nossa revista para os ultra, mega, superavançados em informática.

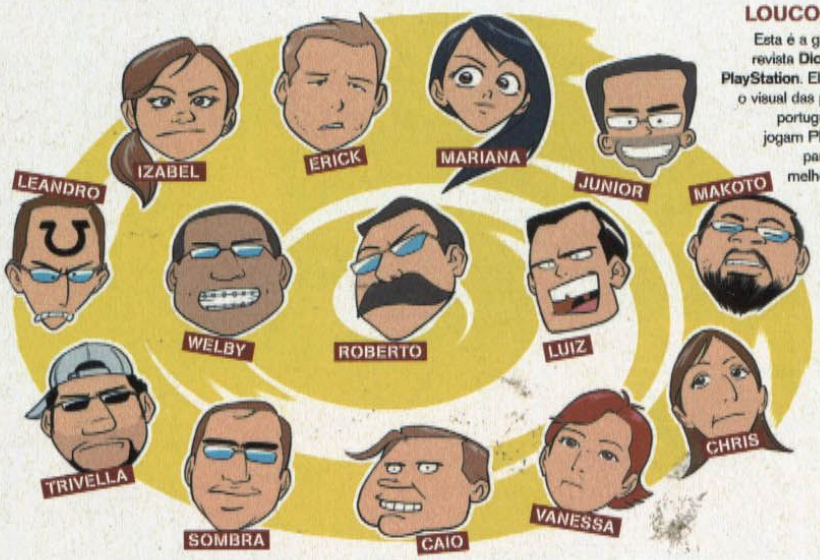
Pois bem, e agora com vocês, o sensacional, o ótimo, o divertido Eduardo Trivella, o novo editor da **Dicas & Truques para PlayStation**. Ah, não sabe quem é? Pois devia saber, já que o cara está com a gente desde novembro de 2005. Só para dar uma idéia da importância do rapaz, elê adora comentar o trabalhão que teve para criar o Céu e a Terra. Sim, o mesmo espaço que o Leandro pretende, um dia, conquistar.

Brincadeiras à parte, o Trivella passou literalmente a vida no meio dos videogames. Do alto de seus 36 anos (uma criança, eu diria), adora relembrar quando aos 19 já trabalhava numa locadora de games; os dez anos que passou dentro da Playtronic, empresa no Brasil que administrava tudo da Nintendo; os anos negros que passou em outras revistas; as viagens ao exterior... tudo, mas tudo mesmo para se preparar para esse grande momento de assumir a maior e melhor revista de games do Brasil: a sua **Dicas & Truques para PlayStation** (detalhe, conheço o Trivella desde os longinquos idos de 1992).

Bem, deu para ver que o cara manja. Mas apesar dessa experiência, ele confessa o susto que teve ao saber da novidade. Aos poucos, porém, foi relaxando e me garantiu aqui, olho no olho na minha sala, entender que o leitor da **Dicas & Truques para PlayStation** quer mesmo é aproveitar ao máximo o jogo que tem. E exatamente por isso quis colocar quatro detonados nessa primeira edição que faz. Garantiu também que se essa é a melhor revista, com ele será melhor ainda. Ou seja, já chegou querendo agradar a você, leitor, nosso grande amo e senhor, aquele que paga todos os meses os nossos salários.

Então... O que? O espaço está acabando? Puxa, ainda tenho tanto a contar, tanto tempo sem escrever aqui... Trivella, agora é com você!

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

PROMOÇÃO SUPER
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

Nestlé

GOL NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

FAÇA UM DESENHO MOSTRANDO UM GOL DE PLACA E CONCORRA A UM CONSOLE PLAYSTATION 2, UM WINNING ELEVEN ORIGINAL E UM KIT NESCAU.

O MELHOR DESENHO VAI VIRAR UM MEGAPÔSTER NA EDIÇÃO 93

LEIA O REGULAMENTO

1 - Os desenhos, juntamente com os cupons, devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção SuperGol NESCAU® - Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121, São Paulo/SP – CEP 05510-900.**

2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de setembro de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos correios).

3 - O cupom da Promoção deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho criativo que mostre um supergol.

4 - Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos.

9 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation**, número 93, que estará nas bancas no dia 5 de outubro de 2006. **O vencedor deverá entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de novembro de 2006 para receber o prêmio.**

10 - O prêmio para o vencedor é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), um jogo do Winning Eleven 9 e um Kit NESCAU.®

11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

Promoção SuperGol NESCAU®

Envie o cupom até 5 de setembro de 2006 para a redação da **Dicas & Truques para PlayStation.**

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Tel.: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

ÍNDICE

CAPA

62 Código Da Vinci, O
54 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
40 Hitman Blood Money
72 X-Men - The Official Game

GERAL

10 Cartas
80 Compras
90 Hora Do Reset
12 News
08 Promoção
78 Superteste

PREVIEWS (PS3)

18 Tony Hawk's Project 8
19 Wall, The

PREVIEWS (PS2)

26 Ant Bully, The
20 Guitar Hero II
24 Jackass: The Game
26 Reservoir Dogs

PREVIEWS (PSP)

24 Jackass: The Game
28 Super Monkey Ball Adventure
28 50 Cent: Bulletproof

REVIEWS (PS2)

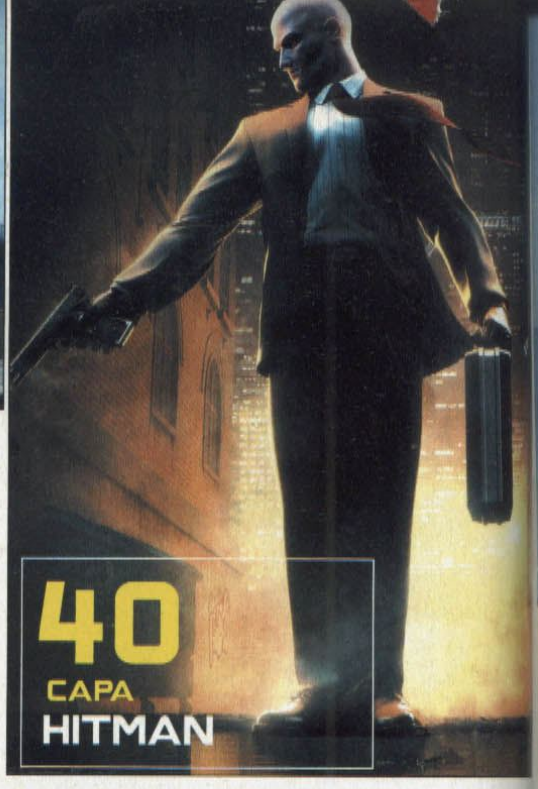
34 Hustle: Detroit Streets,The
32 Jaws Unleashed
34 Outrun 2006: Coast 2 Coast
30 Street Fighter Alpha Anthology
38 Stuart Little 3: Big Photo Adventure
36 Suikoden V
38 Teen Titans
38 Winx Club

REVIEWS (PSP)

36 Go! Sudoku
32 Me & My Katamari

DETONADOS & CIA

54 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
40 Hitman Blood Money
62 Código Da Vinci, O
72 X-Men - The Official Game



DICAS (PSI)

82 Battle Tanx Global Assault
82 Civilization 2
84 Naruto

DICAS (PS2)

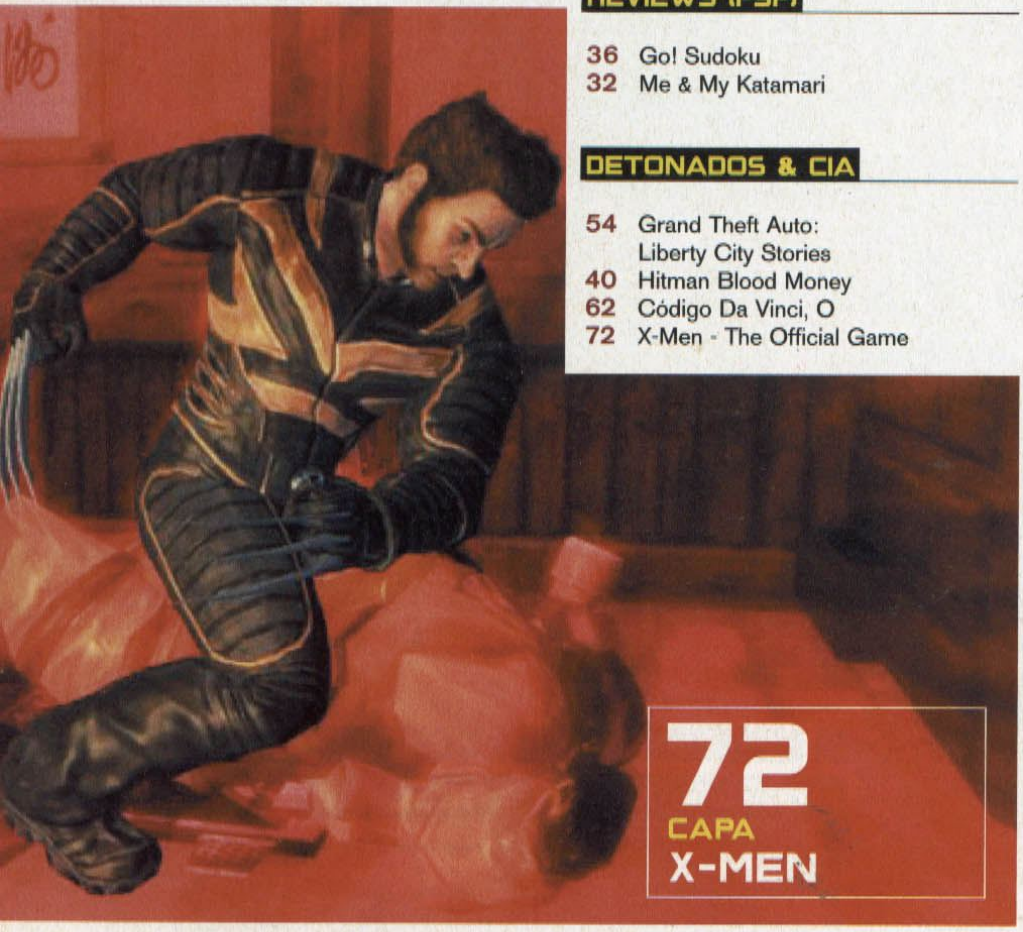
82 Brothers In Arms: Earned In Blood
82 Drakengard 2
84 Ghosthunter
84 Jak 3
84 Jak X: Combat Racing
84 Kill.Switch
84 NFL Street 2
86 Pac-Man World 3
86 Silent Hill 3
87 Smuggler's Run
87 X-Men: Next Dimension

DICAS (PSP)

82 007 From Russia With Love
82 ATV Offroad Fury: Blazin' Trails
82 Crash Tag Team Racing
84 F1 Grand Prix
84 Me And My Katamari
84 NFL Street 2 Unleashed
87 Smart Bomb

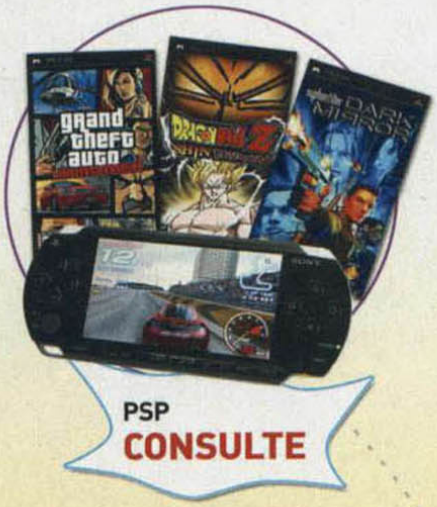
GAMESHARK

88 Beyond Good And Evil
88 Dragonball-Z: Budokai 3
88 Godfather, The
88 Guitar Hero
88 Red Dead Revolver
88 Viewtiful Joe 2



PlayOff games

Sua diversão começa aqui!



Assistência Técnica

Orçamento sem Compromisso

Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade. (Apenas pessoalmente)

PROMOÇÃO:

Jogos para computador. Confira:

Confira as promoções em nosso site:

www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

(11) 5585-0566 / 5581-5592

Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

EVOLU

TUDO ISSO POR APENAS

R$ 699,00

Ligue agora e ganhe um brinde

OU 6X DE R$142,00 NO CARTÃO

ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

TION GAMES

VISA Maestro REDE SHOP Maestro MasterCard

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP

FALA, GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... vale qualquer coisa. Este espaço é seu

VICE E CAMPEÃO Divonilton e Edvon, uma dupla vencedora

PROMESSA É DÍVIDA

P Senhor Luiz Siqueira:
Está esperando o que para publicar esta foto? Eu não desisto e continuo acreditando na seriedade desta revista. Gostaria que o senhor apertasse Start, estou esperando.
José Alves (Fusão Game)
Via e-mail

R *A revista é séria até demais, José, e sempre cumprimos com o que prometemos. Para os leitores que estão boiando no assunto, o lance é o seguinte: nosso caridoso e benevolente comandante, Luiz Siqueira, em um breve momento de insanidade misturado a uma simpatia exacerbada, prometeu ao leitor José Alves que divulgaria uma imagem dos vencedores de um torneio amador de* ***Winning Eleven****. A razão dessa promessa nos foge à compreensão, mas como quem manda na revista são os leitores (e o Luisão), está aí a foto para quem se interessar por ela. Ou em outras palavras, apenas os dois caras que aparecem na imagem.*

O INIMIGO Nº1 DE TODO O MUNDO

P Sou leitor bem antigo, infelizmente não desde a primeira edição, mas já tenho um bom tempo de casa. Tenho 34 anos de idade e jogo desde o Telejogo. Mexendo em algumas caixas de revistas antigas, me deparei com algo muito curioso: um encarte anunciando a chegada do Atari 2600 ao Brasil. Sabendo que vocês gostam dessas coisas, escaneei e estou enviando para que possam dar uma olhada. Gostaria que vocês publicassem essa imagem e mostrassem para essa nova turma de gamers como é bom quando nosso pais trabalha com algo em que acredita. Quem sabe o PlayStation 3 (ou o 4) não possa ser comercializado legalmente por aqui. Quem sabe...
Julio Cesar Gasperini Jr.
Santa Isabel – SP

R *Alguns de nós dormiam em berços quando esse anúncio foi veiculado, outros não eram nem espermatozóides em uma corrida desesperada para fecundar um óvulo. Mas aqueles que já possuiam capacidade de raciocínio lembram com carinho dessa época de ouro, quando deram seus primeiros passos nos videogames. Ahh, as memórias... obrigado pela imagem, Julio. E olha só: estamos com você, viu! Seria muito bom se essa época de legalidade gamística voltasse a rolar em nosso pais.*

CANTORIA INFERNAL

P Preciso do nome da banda que toca as músicas do *Devil May Cry 3*. Elas estão em algum álbum? Qual o nome? É possível jogar *Onimusha: Dawn of Dreams* com dois jogadores simultâneos?
Marluci Ribeiro de Oliveira
Via e-mail

R *A maior parte da trilha sonora de* ***DMC3*** *é de autoria de Tetsuya Shibata, compositor responsável pela música de vários games da Capcom, mas há algumas canções (provavelmente as que você tem interesse) que foram compostas e interpretadas por Shawn McPherson, vocalista da banda de metal norte-americana Hostile Groove que também atende pelo apelido de Shootie HG. A banda do cara já tem dois CDs no mercado,* ***Unleash The Massattack*** *e* ***Broadcast The Distress Signal****, mas eles não foram lançados no Brasil e não contêm as músicas do jogo. Um CD triplo com a trilha sonora de* ***DMC3*** *(com apenas uma das músicas cantadas por Shootie HG) foi lançado no Japão. Para terminar,* ***Onimusha: Dawn of Dreams*** *não possui nenhum modo multiplayer.*

WE ONLINE

P Estou com um grande problema e acho que vocês podem me ajudar. Tenho um PSTwo e comprei um *Winning Eleven 9* original para jogar online. Segui os passos do pôster da edição 86, só que na hora de conectar, começa dar uns erros de DNA e não consigo conectar. Eu tenho acesso a internet banda larga (Speedy); será que ela é apropriada para se jogar no PlayStation 2 ou existe outra melhor para esse fim?
Rafael de Paula
São Carlos – SP

R *Se seu game é original, e mesmo assim está dando erro de DNA, é bem provável que o servidor da Konami esteja detectando algo de errado com o hardware. Seu PS2 possui modchip? Em caso afirmativo, é preciso desativar o chip de destravamento de seu aparelho para que o erro não ocorra. Isso é feito de maneira simples com o próprio controle do Play 2, mas como existem muitos modchips no mercado, o procedimento para desativá-los é diferente. Pergunte para quem lhe vendeu o console (ou quem fez a modificação) e descubra qual o chip que você possui e o método de desativação.*

NAFTALINA Anúncio veiculado em 1983, quando o Atari chegou aqui

A trilha sonora de Devil May Cry 3 é tão irada quanto Dante, o protagonista do jogo

CIDADE DO GAME

VIDÉO GAMES, JOGOS , ACESSÓRIOS E PEÇAS

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
CONFIRA: A TAXA EM BH PODE SAIR A PREÇO ZERO
(31)3272-1007

PLAY 2 R$570,00 no dinheiro
ou 6X R$117,99 no cartão

X BOX R$790,00 no dinheiro
ou 6X R$163,55 no cartão

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COM QUALIDADE E RAPIDEZ

VISA MasterCard CHEQUE PRE'

PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO SEM AVISO PRÉVIO, OS VALORES ANUNCIADOS SÃO NO DINHEITO E PARCELAS NO CARTÃO

AV. AUGUSTO DELIMA Nº655 / 909 - ED. CENTRAL PARK - CENTRO - BELO HORIZONTE - MG -CEP:30190-000

NEWS

por Nelson Alves Jr.

PS3

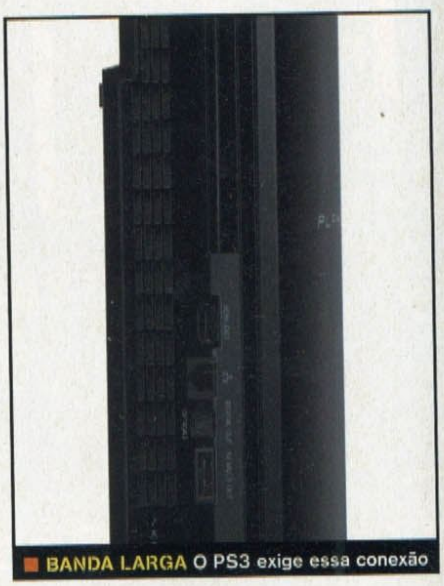
SONY REAFIRMA REDE ONLINE GRATUITA

Segundo presidente da Sony, é (quase) tudo gratuito

Em uma entrevista publicada no site Gamesindustry.biz, Ken Kutaragi, o pai do Playstation, voltou a afirmar que a rede de jogos online do PS3 será gratuita. "Você não pode cobrar pelo uso de um serviço básico", afirmou, mas sem deixar claro o que podemos esperar por "serviço básico".

No entanto, um aspecto ficou bem explicado: a Sony fará de tudo para popularizar a distribuição digital de conteúdo. "Este será o foco do nosso negócio", Kutaragi afirma. Ele cita a forma encontrada pela Apple para a venda de músicas MP3, que tem feito sucesso nos EUA entre os usuários do iPod. "Acredito que nossos consumidores vão se acostumar ao novo sistema em, no máximo, dois anos", esclarece. Por "novo sistema", entenda a compra de músicas, filmes e jogos diretamente pela rede do videogame. Em teoria, isso possibilitaria preços mais baixos para os games, já que o processo de impressão e distribuição convencional seria eliminado.

KUTARAGI Mas pode chamar de Papai Noel

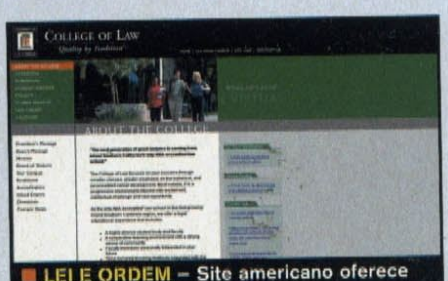


BANDA LARGA O PS3 exige essa conexão

GAMES NO TRIBUNAL

Pela ordem no mundo dos jogos

A Universidade de La Verne, na Califórnia, criou um curso chamado Direito nos Jogos, que visa a formar advogados especializados na indústria de games. Os responsáveis já planejam outros cursos específicos chamados Leis Multimídia, Leis no Espaço Cibernético e A Lei na Indústria de Jogos de Computador. Caso queira se tornar um advogado da área, eis o endereço do site: http://law.ulv.edu/index.html.



LEI E ORDEM – Site americano oferece cursos na área de direito ligado a games

DONA DE GTA PERDE DINHEIRO

CJ não está envolvido

Os últimos meses não têm sido muito animadores para a Take-Two, dona da produtora Rockstar. Foram US$ 50 milhões de prejuízos anunciados pela empresa no segundo quadrimestre do atual ano fiscal. Segundo a empresa, o momento de transição entre gerações e a necessidade de fechar alguns estúdios, como o Rockstar Viena, colaboraram para a queda de rendimentos.

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games	Espírito Santo
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179	Tel:(0xx27)3391-0733

BRASILEIRO É CAPA DE WINNING ELEVEN

Jogador consagrado no Brasil e na Europa, Adriano marca mais um golaço

O atacante da seleção brasileira e da Inter de Milão foi anunciado pela Konami como garoto-propaganda de *Pro Evolution Soccer 6*, versão européia de *Winning Eleven 10*. O Imperador, como é conhecido nos gramados, está entusiasmado por figurar em capinhas de jogos de PS2 e PSP: "Estou realmente interessado em trabalhar com a Konami, que, como todos sabem, faz o game de futebol mais realista". O carioca Adriano Leite Ribeiro tem 24 anos, iniciou sua carreira no Flamengo e, além da Inter, já jogou nos times italianos Parma e Fiorentina. Com essa tabelinha que está fazendo com a Konami, quem sabe agora Adriano seja páreo para Robinho, campeão absoluto de *WE* na concentração da seleção brasileira.

O IMPERADOR – Depois da Copa 2006, Adriano vai ter bastante tempo para aproveitar seu game

MULTIPRODUTO Capítulo 13 da saga terá dois games para PS3 e um para celulares

FINAL FANTASY XIII USA ADVENT CHILDREN COMO MODELO

Visual de jogo estará no nível do filme

Tem gente achando que é exagero, mas o fato é que a produtora Square-Enix garante que as batalhas vistas no filme *Advent Children* são os modelos adotados para o game *Final Fantasy XIII*, anunciado para o PS3. Segundo o diretor do game, Motomu Toriyama, a intenção é chegar ao limite do que é possível alcançar em uma batalha de videogame. Se você já teve oportunidade de conferir o filme, sabe que, se isso for verdade, vem coisa muito boa por aí.

Para atiçar um pouco mais os fãs da série, ele disse ainda que parte da equipe foi deslocada especialmente para trabalhar na produção de uma demo jogável a ser apresentada na Electronic Entertainment Expo (E3) de 2007.

FFXIII sai no final do ano que vem.

COMPRE UM PS3, LEVE UM PS2 TOTALMENTE NA FAIXA

Componentes internos para jogos antigos

Essa é boa. Uma revista japonesa especializada em tecnologia, chamada Ultra One, publicou um artigo, no mínimo, chamativo. Segundo o texto, a Sony deverá embutir no PS3 o processador central (Emotion Engine) e o chip gráfico (Graphics Synthesizer) do PS2. Ou seja, a retrocompatibilidade seria feita inteiramente por hardware, ao menos nos primeiros meses de produção do novo console. Isso porque, ainda segundo a revista, a Sony continua com a intenção de emular o PS2 via software, o que ajudaria a diminuir o preço do PS3 em uma futura versão sem os tais chips. Anúncios oficiais sobre esse assunto ainda não foram feitos pela empresa e, enquanto isso, jogadores do mundo todo torcem para que a Sony se esforce em baixar o preço do futuro console.

APERTA QUE VAI PS2 dentro do PS3

TOP 5

Os games mais vendidos para PlayStation 2 e PSP durante o mês de junho nos Estados Unidos

OS MAIS VENDIDOS PS2

■ **ATIRANDO PARA MATAR** – Novo jogo da série *Time Crisis* vem acompanhado da pistola GUNCON2 e dispara nas vendas.

JOGO	PRODUTORA
01 – Time Crisis 3	Namco
02 – GTA: Liberty City Stories	Rockstar
03 – Kingdom Hearts	Square-Enix
04 – Fifa World Cup 2006	Electronic Arts
05 – Hitman: Blood Money	Eidos Interactive

Fonte: www.ebgames.com

OS MAIS VENDIDOS PSP

■ **MONSTROS MIL** – O que anda fazendo a cabeça da galera é a caçada de monstros em *Monster Hunter Freedom*. Agarre o seu!

JOGO	PRODUTORA
01 – Monster Hunter Freedom	Capcom
02 – MGS Digital Graphic Novel	Konami
03 – Field Commander	SCEA
04 – Puzzle Challenge: Crosswords	Crave
05 – Lemmings	SCEA

Fonte: www.ebgames.com

PROMOÇÃO ANTERIOR

LARA OU LAURO CROFT

A promoção "Lara ou Lauro Croft" da edição nº 88 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.025 leitores. Um felizardo foi premiado por criar uma frase descrevendo o que Lara Croft, da série *Tomb Raider*, faria se acordasse e descobrisse que mudou de sexo. Confira abaixo o nome e a frase do ganhador de mais um PS2 novinho.

FRASE

Descreva o que Lara Croft faria se acordasse e descobrisse que de repente virou homem.

Filipe Sartore
Muniz Freire/ES
Frase: "Convidaria Angelina Jolie para um jantar"
Prêmio: um PS2

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NIDI
Desde 1992

▸ Venda e troca de consoles
▸ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▸ Conserto: 6 meses de garantia
▸ Consertamos PSP

Limpeza da lente gratuita

Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa através do fone (0XX11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R$ 560,00	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 800,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681-3807	R$ 549,00	R$ 89,00	R$ 79,00	R$ 799,00
FÁCIL GAMES	(0XX11) 3362-8381	R$ 520,00	R$ 70,00	R$ 52,00	R$ 900,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 60,00	_____
GAMES WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
INPUT BOX	(0XX11) 3998-9640	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
KOMBAT GAMES	(0XX11) 3337-6238	R$ 890,00	R$ 90,00	R$ 59,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3285-7600	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 900,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 780,00	R$ 90,00	R$ 85,00	R$ 1000,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585-0566	R$ 599,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 799,00
PORÃO GAMES	(0XX15) 3285-2525	R$ 799,00	R$ 79,00	R$ 79,00	_____
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R$ 699,00	R$ 88,00	R$ 65,00	R$ 899,00

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony). A pesquisa de preço foi feita nos dias 18 e 19 de junho, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,24 (comercial); por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R$ 920,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R$ 590,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 900,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R$ 692,00	R$ 85,00	R$ 69,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R$ 650,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R$ 770,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R$ 619,00	R$ 79,00	R$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R$ 570,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R$ 645,00	R$ 77,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1.049,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 65,00	_____
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 790,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R$ 750,00	R$ 85,00	R$ 85,00	R$ 1.000,00
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1.050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R$ 760,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R$ 799,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R$ 600,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362-0036	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 55,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R$ 650,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R$ 740,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

A ERA DO GELO 2™

O JOGO

JÁ À VENDA

www.ICEAGE2GAME.com

www.VUGAMES.com.br

TODOS AS IDADES

20th CENTURY FOX · SIERRA · PC CD-ROM · XBOX · GAMECUBE · PlayStation 2 · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Ice Age 2 The Meltdown ™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown e os logotipos associados são marcas registradas ou propriedade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

DE TODO JEITO A liberdade prometida para o novo *Tony Hawk* é grande: você poderá ir aonde quiser em uma cidade gigantesca

TONY HAWK'S PROJECT 8

Novo game do Gavião é diferente de tudo o que você já viu

Distribuidora: Activision **Produtora:** Neversoft Entertainment **Tipo:** Esportes **Plataforma:** PS3 **Previsão:** novembro de 2006

Os manda-chuvas da indústria do entretenimento eletrônico adoram fazer brincadeirinhas de duplo sentido envolvendo o nome de seus jogos. O próximo game da mais famosa franquia de skate virtual está nessa onda. *Tony Hawk's Project 8* carrega esse título pois, além de ser o oitavo game da série, a trama geral gira em torno da ida de Tony Hawk e sua trupe para uma cidadezinha chamada Podunk, em Nowheresville (algo como "Meio do Nada"), para escolher oito skatistas de primeira categoria. E você provavelmente já sacou que deve fazer de tudo para ser um desses oito malucos, não é mesmo?

Todo mundo já sabe da dedicação que a Neversoft costuma aplicar nos games *Tony Hawk*. Agora essa dedicação ficará maior ainda: a empresa mudou seus escritórios e, no novo endereço, conta com um enorme estúdio para captura de movimentos. Tudo para fazer do novo jogo do Gavião a experiência mais realista que os fãs podem imaginar. Praticamente todos os movimentos de *Project 8* foram capturados, desde as manobras básicas até aqueles truques insanos de quebrar a espinha dorsal e mesmo os tombos que os skatistas levam quando vacilam em cima da prancha com rodinhas. Aliás, nem os próprios skatistas escaparam da minuciosa captura de movimentos, que reproduz com incrível fidelidade na tela os corpos, rostos e expressões faciais dos profissionais do skate que fazem parte do elenco do jogo. Isso significa que o jogador presenciará visuais, físicas e mecânicas de jogo diferentes de qualquer game anterior da série.

Ao contrário do último título lançado, *Tony Hawk's American Wasteland*, que contava com uma jogabilidade aberta na maior parte do tempo, este aqui possui uma cidade verdadeiramente aberta, onde os jogadores vão disponibilizando novas seções com o progresso de jogo. O game não possui uma história amarrada, então será possível conversar com inúmeros personagens espalhados pelas ruas, barbarizar a população com manobras radicais, emendar sessões de skate em ambientes gigantescos com extensões verticais absurdas e até botar a criatividade para funcionar e construir rampas com peças móveis dos cenários. Com um mundo explorável tão grande como esse que os criadores estão prometendo, já é possível supor que esse é o *Tony Hawk* com o maior número de objetivos até hoje.

Além da versão PS3, a Activision promete também uma versão PS2, menos sofisticada, é lógico, e cujo desenvolvimento está a cargo da produtora Shaba.

POR QUE VALE A PENA

Depois de *Winning Eleven* e *Metal Gear*, os jogos *Tony Hawk* estão entre os mais queridos. Será bacana ver como a série evolui para a nova geração.

TRUQUES INSANOS Com a nova captura de movimentos, as manobras ficam muito realistas

THE WALL

Assim caminha a humanidade

Distribuidora: Play Ten Interactive **Produtora:** World Forge Point **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2007

Se você é fã de rock, já deve ter ficado todo ouriçado só de ver o nome deste jogo no alto da página. Calma lá: o Pink Floyd ainda não foi contatado para transformar em game sua obra-prima musical. Em vez disso, o que está rolando é um novo jogo de tiro em primeira pessoa produzido não por ingleses, mas por uma equipe russa.

POR QUE VALE A PENA

Usar histórias bíblicas para criar uma ficção futurista pode ser interessante. E os três caminhos diferentes podem aumentar o replay do jogo.

■ **EVA E ADÃO** Não tente falar isso rápido

The Wall é ambientado no futuro e parte da premissa de que a Terra sofreu um cataclismo que alterou toda a sua aparência geográfica, fazendo com que três facções se tornassem as forças dominantes no mundo. A primeira é o Governo, um regime totalitarista que separou os ricos dos pobres, colocando os primeiros em arranha-céus e os últimos nos esgotos. Depois, vêm os Ambientalistas, que acreditam que o cataclismo de 300 anos atrás foi causado pela poluição e abuso do meio-ambiente, e buscam restaurar o equilíbrio entre Homem e Natureza. Por último, temos a Igreja, que funda a Nova Roma nas gélidas regiões da Antártida e pretende trazer o Paraíso de volta à Terra. Através da genética, ela cria dois seres-humanos, Adão e Eva, que serão os patriarcas da nova civilização; mas para que isso aconteça, é preciso que a raça humana atual seja eliminada. E eliminação de humanos é uma brincadeira que os jogadores de videogame adoram!

O personagem principal é Adão que, no começo do game, se vê perdido e acredita ser um espião do Governo. Com o decorrer da aventura, será possível escolher entre servir qualquer uma das três facções. Isso obviamente será refletido no arsenal de equipamentos à disposição e também no final do jogo. Eva não foi reduzida a uma simples costela e aparecerá em pontos-chave da aventura.

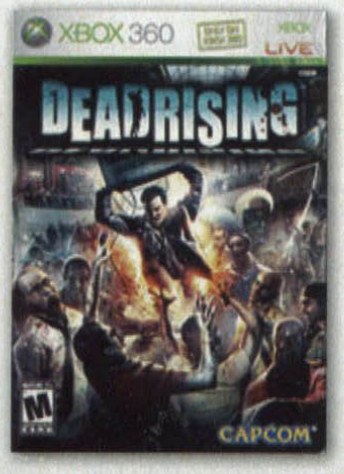
Humilhe seus adversários.

Nas Bancas!

Lançamento regional. Se preferir, acesse www.europanet.com.br ou ligue para 0800 55 76 67

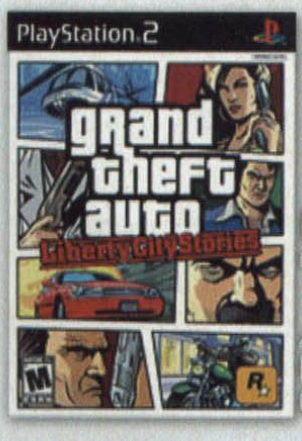
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS



DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R$ 99,00

PSP
CONSULTE-NOS

NINTENDO
DS
EM
3X
SEM JUROS

ACEITAMOS CARTÕES:
AMERICAN EXPRESS
VISA

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

TELEVENDAS (11)
3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

OH LORD, YEAH Clássicos de bandas como Black Sabbath estão confirmados. No total, serão mais de 50 músicas

ROCKABILLY Novos personagens na festa

GUITAR HERO II

Agora o rock and roll vai rolar e é direto!

Distribuidora: RedOctane **Produtora:** Harmonix **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Ah, se um game *Guitar Hero* fosse lançado a cada mês... Quem gosta de rock adora esse jogo. E mesmo quem não gosta acaba balançando a cabeça.

Quando o show é bom, a galera pede bis. A Harmonix ouviu a voz do povo e prepara para o fim do ano *Guitar Hero II*, a inevitável seqüência de um dos games mais divertidos do PlayStation 2. O segundo título da série foi revelado um pouco antes da E3 e, durante o evento, causou tanto frisson que era possível encontrar estações do jogo com a guitarra especial até em outros estandes que não Harmonix, RedOctane ou Sony.

O grosso da jogabilidade permanece inalterado: notas vão descendo por uma partitura na tela e o jogador deve apertar um ou mais dos cinco botões correspondentes no braço da guitarra e "palhetar" no exato momento em que as notas estão dentro do círculo indicativo. Quem acha que é melhor com um controle na mão do que com uma guitarra de brinquedo, não precisa se preocupar. No primeiro game era possível jogar com o Dual Shock e na seqüência isso também será possível; se bem que, jogado desta última forma, o game não traz nem metade da diversão proporcionada quando jogado com a guitarra.

E se o espetáculo é inédito, nada mais apropriado do que haver novidades no jogo. A maior delas está no modo multiplayer: da primeira vez, dois jogadores só podiam tocar juntos competindo um com o outro para ver quem fazia mais pontos. Em *GHII*, haverá também um modo cooperativo, no qual os dois jogadores podem escolher entre tocar as linhas da guitarra base, guitarra solo ou baixo e trabalhar em conjunto para acertar o maior número de notas e reproduzir a música de maneira correta. O que talvez os criadores não tenham percebido é que isso pode deixar o modo de jogo ainda mais competitivo, pois quem é que não quer tocar melhor e roubar os holofotes para si?

Versões originais das canções também estarão presentes. No jogo anterior, com exceção das músicas bônus, nenhum clássico do rock era executado pelos artistas que os compuseram originalmente, mas sim por músicos de estúdio contratados e pela equipe da própria Harmonix. Para a seqüência, a produtora já assegurou a versão original de *John the Fisherman*, da banda californiana Primus. Além dessa que já foi citada, as músicas que já estão certas para o jogo, originais ou não, são: *War Pigs* (Black Sabbath), *Psychobilly Freakout* (Reverend Horton Heat), *Strutter* (Kiss), *Who Was in My Room Last Night* (Butthole Surfers), *You Really Got Me* (Van Halen), *YYZ* (Rush) e *Arterial Black* (Drist). A promessa é que o jogo tenha mais de 55 músicas quando for lançado.

Outra aspecto novo é que desta vez haverá acordes de três notas; então, se você acha que tocar *Bark at the Moon* no modo expert era coisa de doido, prepare-se para ficar com os dedos ainda mais doloridos.

MISCELÂNEA DE RITMOS – Todas as músicas são de rock, mas os estilos são bem variados

INFOGAMES &

TECGAMES

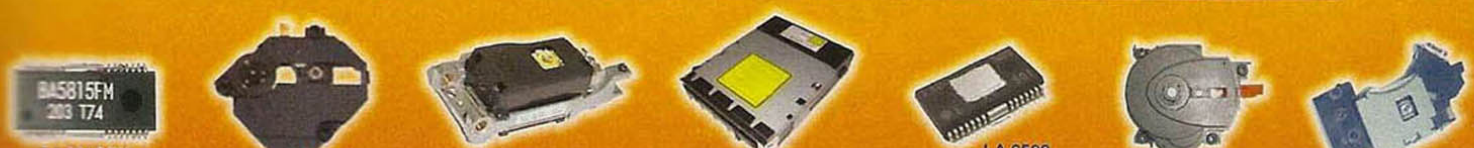
SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES



Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

* Sujeito aprovação de crédito

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro, MasterCard, VISA Electron, VISA, REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

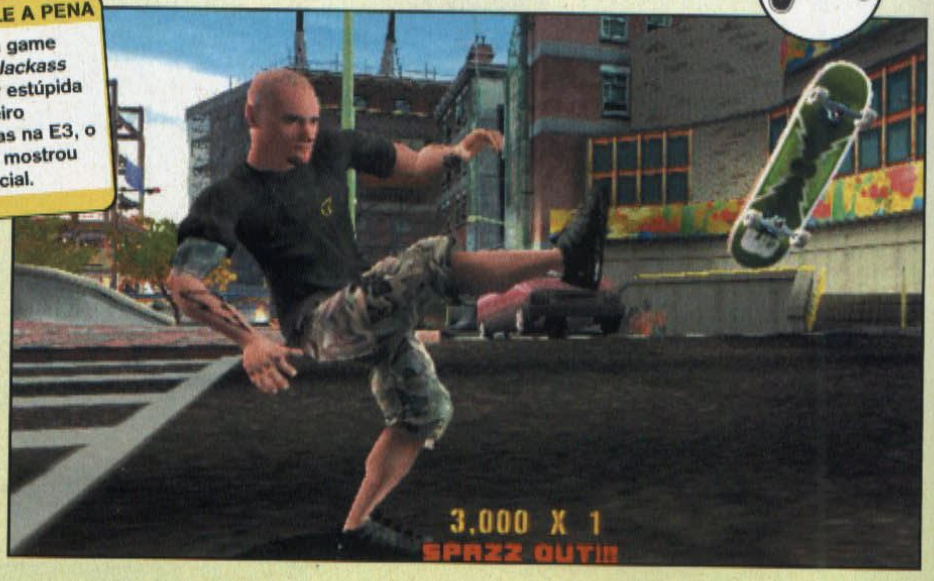
JACKASS: THE GAME

Você sabe onde foi parar aquele carrinho de brinquedo?

Distribuidora: Red Mile Entertainment **Produtora:** Sidhe Interactive **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 / PSP **Previsão:** Último trimestre de 2006

PORQUE VALE A PENA

A idéia de um game baseado em *Jackass* pode parecer estúpida em um primeiro momento. Mas na E3, o jogo até que mostrou algum potencial.



No começo de cada episódio do infame programa *Jackass*, os produtores e envolvidos pedem através de um aviso para que os telespectadores não tentem reproduzir aquelas maluquices em casa. Mas, e se for pra bancar um jackass (algo como burro, idiota, tonto) com um controle de videogame nas mãos?

A turma mais imbecil da MTV está prestes a gravar seu segundo longa-metragem e, para aproveitar a oportunidade, um game com os caras também vai pintar logo mais para PlayStation 2 e PSP. Os criadores estão desenvolvendo *Jackass: The Game* como uma série de aproximadamente 40 minigames baseados nas loucuras apresentadas no programa e nos filmes. Dentro desses minigames, existirão objetivos secundários, bônus destraváveis e outros incentivos que estimulam o usuário a fazer papel de imbecil. Tudo de forma divertida, logicamente. No PS2, alguns desses jogos poderão ser aproveitados por dois jogadores, enquanto na versão portátil, esse número subirá para quatro jogadores.

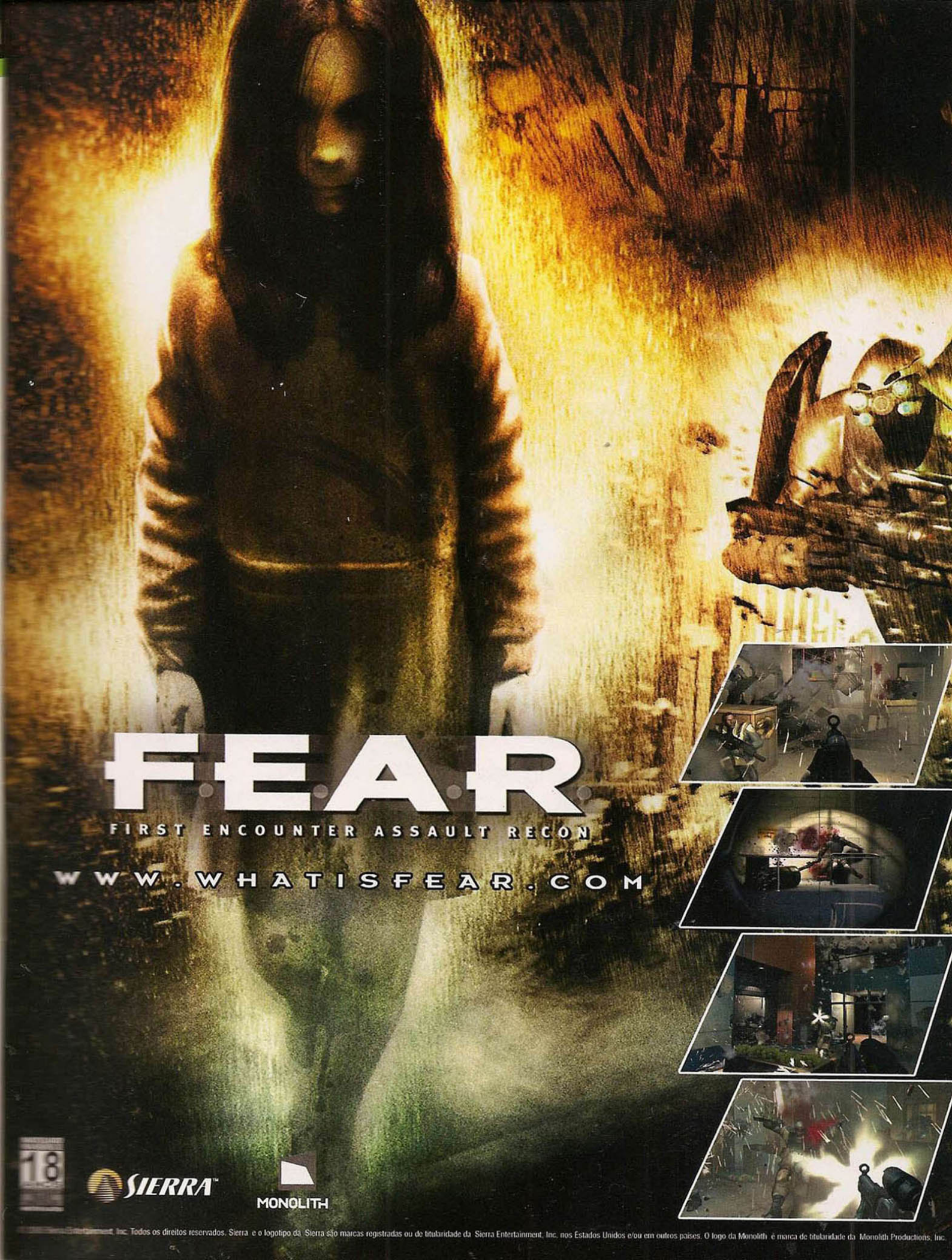
Dez integrantes do programa estarão presentes no game, entre eles Johnny Knoxville, Steve-O, Bam Margera e o anão Weeman. Este último possui seu próprio conjunto de minigames, inclusive um em que coloca a cabeça para fora de latas de lixo e o jogador deve bater nele com um porrete. Para garantir que todas as brincadeiras tenham o gostinho *Jackass* (eca!), o diretor da série está colaborando no design do game.

Por conta disso, será possível reconhecer várias coisas que as pessoas de estômago mais forte já viram na tela da TV, como, por exemplo, uma corrida a bordo de latas de lixo morro abaixo, destruição de campos de golfe com aqueles carrinhos que transportam os jogadores e outras insanidades mais grotescas e nojentas que não temos coragem de mencionar nessas páginas.

Um extra que vai fazer a cabeça de quem é fã de *Jackass* é o Director Mode. Com esse modo, será possível gravar as acrobacias mais insanas em um memory card e depois editá-las com ângulos de câmera cinematográficos e efeitos especiais como zoom, slow-motion e muito mais. Perfeito para você que sempre teve vontade de fazer as loucuras que os produtores do programa pedem que não sejam reproduzidas.

■ **FESTIVAL DE MINIGAMES** – Vários integrantes da turma de doidos darão as caras no game

■ **VENTINHO** Skate só de cueca é o que liga



Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.

RESERVOIR DOGS

Diamantes, ternos e orelhas cortadas

Distribuidora: Eidos Interactive **Produtora:** Volatile Games **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Setembro de 2006

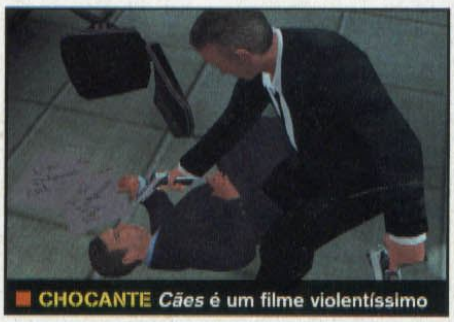
POR QUE VALE A PENA

O *Poderoso Chefão* provou que é possível transformar um filme antigo em um bom game. *Cães de Aluguel* deve seguir pelo mesmo caminho.

Cães de Aluguel (nome brasileiro de *Reservoir Dogs*) foi o primeiro filme de Quentin Tarantino, e se você o assistiu, deve imaginar o potencial que há ali para um game: personagens memoráveis, cenas violentissimas e diálogos cortantes. Boa notícia para você que é fã do cara e do filme: *Cães* está chegando ao PS2.

Serão dez fases de ação em terceira pessoa e seis de pilotagem, todas dando detalhes que conduzem a história do filme quando os personagens não estavam em cena. Nas fases de ação, o jogador poderá escolher entre dois tipos de estratégia completamente diferentes. Um deles é o "psycho" e, como o próprio nome diz, o lance é destruir os obstáculos, atirar em tudo o que se move e respira e promover o inferno na Terra. Já no "professional", é possível passar pelo jogo inteiro sem matar uma única pessoa. Para isso, é preciso se valer de alguns métodos de bandidos profissionais, como intimidação e utilização de reféns.

Para as fases de pilotagem, os criadores também reservam algumas surpresas para os jogadores. Carro e motorista possuem barras de energia distintas, e viaturas e veículos civis podem dificultar sua passagem e criar momentos de puro delírio cinematográfico.



CHOCANTE *Cães* é um filme violentíssimo

PLANO FRUSTRADO A trama de *Cães de Aluguel* começa quando um assalto a uma joalheria dá errado

THE ANT BULLY

A vida pelos olhos de uma formiga

Distribuidora: Midway **Produtora:** Midway **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Julho

Chegando aos games ao mesmo tempo que no cinema, *The Ant Bully* – que no Brasil leva o nome de *Lucas, um Intruso no Formigueiro* – mostra as aventuras de Lucas Nickle, um garotinho que inunda um formigueiro com sua arma de brinquedo e, como castigo do destino, é encolhido até o tamanho de um inseto e forçado a trabalhar na colônia de formigas. A idéia não é lá muito original, e é bem possível que você já tenha visto isso em algum outro filme ou desenho da Disney ou da Pixar.

No game, Lucas tem duas armas: um revólver de água e um bastão para combater os inimigos no corpo-a-corpo. O revólver pode ser recarregado em qualquer fonte de água e o bastão pode ser usado em combos de até três golpes. Mesmo sendo humano, Lucas pode se comunicar telepaticamente com as formigas. Dessa forma, ele pode utilizar os insetos para cumprir tarefas, como, por exemplo, formar uma escada para que ele alcance objetos de interesse no jogo. E como o personagem se encontra dentro de um formigueiro, haverá inúmeras coisas que podem ser feitas junto com os bichinhos.

POR QUE VALE A PENA

Tem toda a cara de ser um game para aproveitar o (possível) sucesso do filme. Mas é bem provável que a galera mais nova curta de montão.

Os produtores estão recriando com destreza o visual do filme, e o mundo diminuto de Lucas terá várias ameaças que ele nem ligaria se estivesse com seu tamanho normal. Gotas de água por exemplo, podem virar verdadeiras cachoeiras para quem tem o tamanho de uma simples saúva.

GIGANTE Tudo é grande para uma formiga

FÉRIAS O game chega junto com o filme

Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992

RS 449,00

Consulte Nossos Preços ...

Tudo em até 20X

PS2

PSP

GAME BOY ADVANCE

Financiamento Próprio!

XBOX 360

NINTENDO DS

6X no cheque SEM JUROS

Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação
+ curso de DVD's +
Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R$ 37,00

Unidade óptica para Play2 Slim:
a partir de R$ 55,00

BA5815 para Play2:
a partir de R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2:
a partir de R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

E o macaco continua rolando

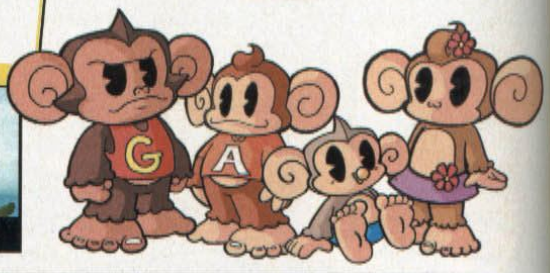
Distribuidora: A definir **Produtora:** Zero Point **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** julho de 2006

A série *Super Monkey Ball* chega ao PSP em plena forma. Na nova mistura de puzzle com aventura, a bola girada por um macaco tem habilidades como grudar em paredes, flutuar e ficar invisível. Serão perto de 50 fases inéditas, e os jogadores poderão desafiar os amigos em seis minigames diferentes. Quatro personagens poderão ser selecionados e o objetivo é resolver quebra-cabeças para reunir os reinos dos macacos e derrotar aqueles que roubaram a alegria do mundo dos símios peludos. *Super Monkey Ball Adventure* terá versões para PS2 e PSP.

POR QUE VALE A PENA
Os jogos anteriores da franquia são muito divertidos. A versão de PSP parece ser mais legal do que a de PS2 justamente pela portabilidade.

■ **BANANA?** Os macacos gostam é de bola

■ **FAMÍLIA REUNIDA**
É hora de chamar a macacada!



50 CENT: BULLETPROOF G UNIT EDITION

Rapper ataca na área dos portáteis

Distribuidora: Vivendi **Produtora:** High Voltage **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** agosto de 2006

O astro do rap 50 Cent é pego em uma rede de intrigas, corrupção, traições e negócios escusos que formam uma rota sanguinária através do mundo do crime de Nova York. Unindo-se a seus amigos da G Unit, o cantor enfrenta os gângsteres mais perigosos da cidade e descobre uma conspiração internacional com desdobramentos inacreditáveis.

É impressionante como tanta coisa cabe em um disquinho (UMD) do PSP. Além do jogo em si, o título para PSP traz perto de 160 músicas, algumas delas inéditas, compostas exclusivamente para o game do portátil. Isso sem falar no documentário sobre a G Unit e 15 videos musicais que você pode assistir onde quiser, na hora em que quiser.

A ação divide-se em pancadaria e tiroteio, com 50 Cent mandando ver em ambas as modalidades e trocando de roupa a todo momento. Sabe como é, né? Esses astros do rap são muito vaidosos e não podem se vestir mal...

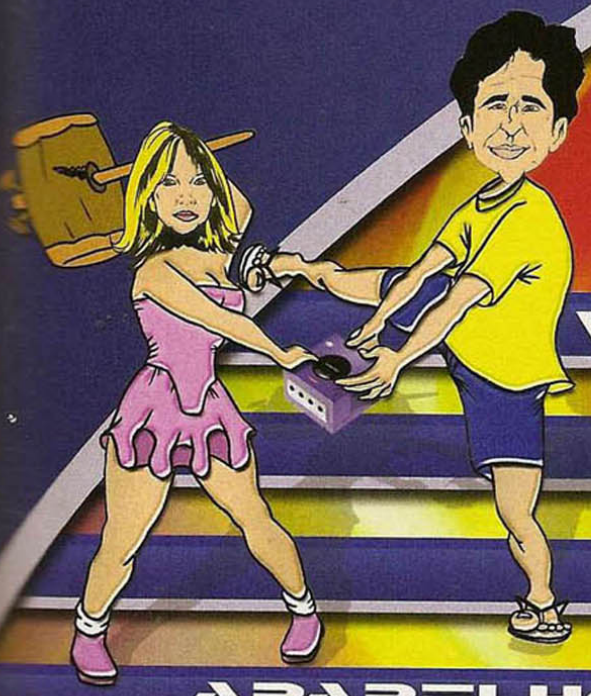
POR QUE VALE A PENA
Se não houvesse jogo algum, o UMD de 50 Cent já valeria a grana investida: são mais de 150 canções, além de documentários e vídeos musicais.

■ **APARÊNCIA** 50 Cent: mocinho ou bandido?

ARI GAMES

Ary Victor Eletrônica Ltda.

arigames@terra.com.br



VENDEMOS

TROCAMOS

CONSERTAMOS

APARELHOS E ACESSÓRIOS

VENHA CONFERIR

O QUE HÁ DE MELHOR EM VIDEO GAMES

Tels.: (21) 2671-8601 // 2782-2068

Cheque e Cartão em 6x s/ juros / Também fazemos crediário

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02 - Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · American Express · BANCO REAL ABN AMRO · Diners Club International

A Capcom não cansa de soltar coletâneas de Street Fighter. E os fãs não cansam de jogar essas coletâneas

por Leandro Rodrigues

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Pacotão sem novidades, mas recheado de diversão

NOTA **8,0**

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** bônus que vale por um jogo **Ponto fraco:** apenas mais uma coletânea **Gráficos:** 6,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 8,0

A Capcom leva tão a sério a palavra "reciclar" que pode-se dizer que ela é a produtora mais ecológica da indústria de games: é incrível como a empresa japonesa se aproveita de séries como *Street Fighter*. Mesmo sem nenhum lançamento inédito há vários anos, para a felicidade de vários fãs, não param de pipocar coletâneas por todos os lados.

Desta vez o pacote é *Street Fighter Alpha Anthology*, uma compilação de vários jogos da série *Alpha Zero*. Para quem não conhece, essa linha de games retrata a origem de cada um dos personagens que fizeram sucesso em *Street Fighter II*, todos com traços mais suaves, na linha dos animes japoneses.

Os jogos incluídos nesse DVD são *Street Fighter Alpha*, *Street Fighter Alpha 2*, *Street Fighter Alpha 2 - Gold* e *Street Fighter Alpha 3*. Porém, a grande atração é um jogo pouco conhecido aqui no Ocidente: *Pocket Fighter*, ou *Super Gem Fighter: Mini Mix*, como foi batizado no Japão.

Tudo igual

Nada, absolutamente nada, foi melhorado. Os gráficos e efeitos sonoros são exatamente os mesmos das versões originais. Isso não chega a ser um grande problema, mas já que não colocaram muitos extras no pacote, o mínimo esperado era uma melhora nos gráficos já ultrapassados. Todos os games contam com as modalidades originais, como o tradicional arcade, que coloca o jogador em uma luta contra o computador, além do modo versus, survival e dramatic.

Pocket Fighter

A parte mais divertida dessa coletânea é o bônus. *Pocket Fighter* é um jogo de luta que mistura personagens em miniatura das séries *Street Fighter Alpha*, *Darkstalkers* e *Street Fighter 3*. Durante a luta, diversas pedras preciosas voam pela tela e você deve coletá-las para conquistar mais pontos. Além dos golpes que fizeram história em suas respectivas séries, os lutadores possuem a misteriosa e divertida habilidade de se transformar em outras personalidades do mundo Capcom. Para citar só alguns exemplos, Chun-li pode se transformar em Jill Valentine da série *Resident Evil* e Felicia pode virar por alguns instantes o famoso robô Mega Man. Sem falar nos especiais, que também são muito engraçados: Chun-li pode subir em um palanque e convocar uma frota de ciclistas para atropelar o adversário e Ryu pode usar um poste de rua como se fosse um porrete para acertar o inimigo.

É tudo tão divertido que somente esse bônus já vale o pacote, mas seria bacana a Capcom criar alguma coisa nova de vez em quando, só pra variar.

MINISSURPRESA A maior novidade para os jogadores ocidentais de SF é o jogo *Pocket Fighter*

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PS2 PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

por Leandro Rodrigues

ME & MY KATAMARI

Meu reino por uma bola

NOTA 7,5

Produtora: Namco Distribuidora: Namco Tipo: Ação Jogadores: 1 a 4 (rede local) Ponto forte: Tão viciante quanto as versões de PS2 Ponto fraco: Faltaram novidades (ou quem sabe algum minigame) Gráficos: 7,0 Som: 9,0 Controle: 6,5 Diversão: 7,5 Desafio: 7,0

Katamari é um jogo tão louco que acabou caindo no gosto popular. Para quem ainda não conhece a série (por onde você andou nos últimos dois anos?), trata-se de uma disputa contra o tempo na qual um príncipe precisa empurrar, pra cima e pra baixo, uma bola chamada Katamari. Tudo o que entrar em contato com a bola, desde que seja menor do que ela, fica grudado.

Com um conceito tão simples e ao mesmo tempo tão divertido, não é de se espantar que a série tenha ganhado uma versão para o portátil da Sony. E já não era sem tempo!

■ MACIOTA – A bola que gruda onde você quiser já pode ser jogada onde você quiser

A grande diferença da versão de bolso é a mudança dos controles. Para suprir a falta de um segundo analógico no PSP (no PS2, apenas os dois analógicos eram usados para todas as ações), os produtores de *Me & My Katamari* resolveram passar os comandos para os botões digitais. Essa adaptação até que ficou legal, mas requer um tempo de treinamento, especialmente para quem já jogou as versões de console e está acostumado com uma movimentação mais uniforme da bola grudenta.

Um grande problema do *Katamari* portátil é a falta de novidades. Justamente por se tratar de uma idéia tão simples, fica complicado arrumar novas variantes, ou seja, a sensação de "mais do mesmo" é inevitável. Talvez por isso os criadores do jogo já tenham anunciado o fim das aventuras do jovem príncipe. Mesmo assim, para quebrar um pouco a monotonia que pode tomar conta daqueles que já são mais íntimos da franquia, o modo multiplayer rende algumas horas de diversão.

■ PEGAJOSO – Com o perdão do trocadilho, este é um game que gruda em você

por Eduardo Trivella

JAWS UNLEASHED

Não tiveram respeito com o Tubarão

NOTA 4,0

Produtora: Appaloosa Interactive Distribuidora: Majesco Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: a liberdade de controlar o maior assassino aquático Ponto fraco: nada funciona como deveria Gráficos: 5,5 Som: 7,0 Controle: 3,0 Diversão: 3,5 Desafio: 7,0

O objetivo da Apaloosa era transformar o filme *Tubarão (Jaws)*, primeiro sucesso comercial de Steven Spielberg, em um game com jogabilidade aberta e colocar os jogadores para viver o papel do maior assassino dos mares: o grande tubarão branco. O game é uma espécie de *GTA* molhado, no qual é possível encarar diversas missões que contam a história do filme, ou então brincar pelo oceano em 32 tipos de missões secundárias.

■ O game do tubarão fez que ia morder a concorrência, mas parece que ele está banguela

É bastante diferente entrar nas escamas de um tubarão gigante para causar caos e destruição. Diferente, mas não divertido por conta das muitas falhas técnicas do jogo. *Jaws* sofreu tantos atrasos que seu nome poderia ter sido *Slug Unleashed* (*slug* é lesma em inglês). E com tanta demora no lançamento, por que a criadora não aproveitou o tempo para eliminar os inúmeros bugs antes de colocá-lo nas prateleiras? Chega a ser ridículo ver uma criatura tão poderosa quanto um tubarão branco impedida de seguir em frente por ficar entalada em um alçapão feito sardinha em lata. A câmera não ajuda em nada e, se não me falha a memória, é a pior que já existiu em qualquer game 3D.

Jaws Unleashed tinha potencial para navegar bonito nos PlayStation 2, mas acabou morrendo afogado pela falta de cuidado de seus criadores.

■ MAU HÁLITO Imagine o bafo do bichinho...

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos ilustrativas

X-BOX

PROMOÇÃO

Por R$ 139,00

PS One

Promoção

6 x R$ 75,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00

Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00

Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

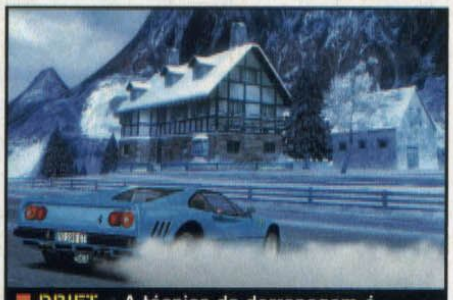
por Eduardo Trivella

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Derrapando na pista

NOTA 6,0

Produtora: Sumo Digital Distribuidora: Sega Tipo: Corrida Jogadores: 1 (até 6 online) Ponto forte: diversão instantânea
Ponto fraco: parece algo que parou no tempo Gráficos: 5,0 Som: 5,0 Controle: 5,5 Diversão: 6,5 Desafio: 4,5



DRIFT – A técnica da derrapagem é utilizada o tempo todo em Outrun 2006

Quem não fica feliz quando aquele arcade favorito vira um game para console? Com o novo *Outrun*, eu não fiquei tão alegre assim... Depois de jogar por horas a fio, tive a impressão de que teria aproveitado mais meu tempo em um fliperama qualquer.

A série nasceu há uns 20 anos nos arcades, mas em *Coast 2 Coast*, nem o estilo gráfico parece ter acompanhado a evolução dos tempos.

A repetição encurta bastante a vida útil do game, mas o maior problema é a jogabilidade, que de tão simples pode ser totalmente dominada em, no máximo, 15 minutos de jogo. Apenas dois botões são usados durante as partidas: um para acelerar e outro para frear. O freio serve principalmente para iniciar o "drift" nas curvas, habilidade obrigatória para quem quiser ver todas as pistas do game. A derrapagem é tão utilizada que, quando você ficar craque, estará pilotando mais na horizontal do que na vertical.

As pistas são curtas e simples, e a monotonia impera depois de um certo tempo. A única variação que se vê é num modo de jogo em que sua namorada, que se senta no banco do passageiro, começa a fazer alguns pedidos estranhos durante as corridas, como passar por cima de fantasmas, escapar de raios alienígenas e coisas do tipo. Se você não for muito exigente, dá até para tirar um lazer por algum tempo, mas esse é um game que enjoa muito rápido.

THE HUSTLE: DETROIT STREETS

Se não tiver nada melhor para jogar...

NOTA 6,0

por Eduardo Trivella

Produtora: Blade Interactive Distribuidora: Activision Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 2 (até 9 online) Ponto forte: simulação bem realista
Ponto fraco: falta variedade e empolgação Gráficos: 7,5 Som: 7,0 Controle: 7,0 Diversão: 5,0 Desafio: 8,5

Não é por nada, não. Mas essa profissão de jornalista de games reserva algumas coisas chatas para quem se aventurar por ela. Como, por exemplo, jogar games que não passariam nem perto em circunstâncias normais. Ou vai dizer que você jogaria jogos de sinuca se não fosse obrigado? O jeito é esperar e torcer para que essas tranqueiras não caiam mais no meu colo na hora da distribuição dos reviews.

Mas talvez eu esteja reclamando mais do que o necessário. Diferentemente de jogos de boliche, que tive o desprazer de jogar faz pouco tempo, o esporte da sinuca (se é que sinuca é um esporte...) merece uma recriação virtual, dada a natureza imprevisível do jogo. E *The Hustle* faz isso melhor e mais detalhadamente do que qualquer outro título do gênero antes dele; sem contar, é lógico, a versão para PSP que saiu no final do ano passado e que é praticamente igual ao jogo de PS2.

Porém, mesmo com as diferentes modalidades de jogo, e até alguns joguinhos de baralho para descontrair, o título não empolga muito. Afinal, tudo o que se faz é enfrentar outros mestres do taco apostando a grana do jogo. Em minha opinião, sinuca é algo que funciona muito melhor quando se apresenta em forma de minigame dentro de uma aventura maior, como aconteceu com *GTA: San Andreas*.

QUEM SABE, SABE Os rapazes param para olhar quando a garota pega no taco

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Jogos Originais novos
a partir de R$99,00
em 3x sem juros no cartão!

Ou acima de **R$100,00** em produtos,
você pode parcelar em **6x sem juros** no cartão*!
Compre em nosso site e receba em sua casa!

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

por Danilo Porto Bastos

SUIKODEN V

Muito papo e pouca ação

NOTA **6,0**

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** história
Ponto fraco: enrolação **Gráficos:** 7,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 7,5

Suikoden V mistura intriga, corrupção e genocídio, mas demora a pegar fogo

Antes de comprar o quinto capítulo da saga *Suikoden*, você deve se perguntar se agüentaria mais de dez horas de enrolação antes de aproveitar o que o jogo tem de bom a oferecer. Isso porque toda a primeira metade do game é puro falatório e explicações detalhadas sobre a história do game. Ação que é bom, quase nada. As várias cenas e diálogos parecem durar uma eternidade, e quando as coisas começam a esquentar e ficar interessantes você já estará na parte final do jogo.

Se realmente decidir passar por este martírio inicial, sem desistir no meio do caminho, dá para curtir boas cenas de animação, um roteiro inteligente e bem construído, e participar de vários combates heróicos no eficiente sistema de batalhas por turno que o game utiliza. Mas, infelizmente, essa é uma tarefa que poucos vão conseguir levar a cabo.

BATALHAS – Continuam sendo o forte

por Eduardo Trivella

GO! SUDOKU

Mil maneiras de fazer a mesma coisa

NOTA **2,0**

Produtora: Sumo Digital **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Puzzle **Jogadores:** 1-4 **Ponto forte:** Em um minuto se aprende a jogar
Ponto fraco: Não possui absolutamente nenhuma variedade **Gráficos:** 1,0 **Som:** 2,0 **Controle:** 1,0 **Diversão:** 2,0 **Desafio:** 0,5

IMAGEM 1 É quase igual à Imagem 2

Não faço a mínima idéia se Sudoku foi inventado por algum intelectual oriental ou por um universitário cansado de tanto estudar que quis se distrair entre uma aula e outra (eu já inventei coisa parecida em meus tempos de colégio. É sério!). De qualquer forma, esse tipo de jogo é muito melhor aproveitado quando rabiscado em uma página do jornal de domingo do que na tela do PSP. Para mim, isso não passa de desperdício de tecnologia.

Existem perto de mil quebra-cabeças no jogo, mas, na verdade, eles são todos iguais entre si. A regra é simples: complete linhas, colunas e quadrados de 3X3 células com números de 1 a 9, sem repeti-los horizontal, verticalmente ou nos quadrados. O único aspecto que os difere é a dificuldade escolhida antes do início.

Um tempo para a solução de cada puzzle é concedido, mas se você ultrapassá-lo, o jogo continua normalmente. O mesmo acontece se você errar mais do que o número de chances estipulado. Então, quando é Game Over? Somente quando você desiste da "diversão". Talvez o pessoal da Sumo Digital tenha ficado com medo de que os jogadores desligassem o PSP antes de terminar a primeira partida...

Com um jogo tão simples, seria natural que os produtores caprichassem no visual e no som. Mas, infelizmente, isso não aconteceu. São apenas quatro cenários e algumas músicas sonolentas. Portanto, se quiserem lhe vender esse game, pergunte ao vendedor: "você já sudoku hoje?"

IMAGEM 2 É quase igual à Imagem 1

DRAGOON GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS

PAGUE EM ATÉ 36 X !

Losango | VISA | MasterCard

Todos os vídeo-games para todo o Brasil!

Todos os serviços com técnicos especializados!

PS 2: R$ 570,00*

Tuning: Grava, armazena e roda + 100 jogos !

Consulte

PC p/ jogadores e up grades!

PS2 | XBOX | GAME BOY ADVANCE

Faça seu Play rodar todos os jogos, filmes e DVDs (Serviço em 01 hora)*

CURSOS: Conserto de vídeo-games, Desenho Mangá /Pintura Digital c/ tablet.

DDD 11

3846-1470 | 3846-4375

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157 - São Paulo - SP

ESTACIONAMENTO NO LOCAL

* Tempo dos serviços pode variar em minutos / Oferta Play 2 até termino do estoque.

WINX CLUB

NOTA 6,5

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami Europe **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1
Ponto forte: Combate contra os mestres
Ponto fraco: Câmera maluca
Gráficos: 7,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 7,5
Diversão: 6,5 **Desafio:** 6,0

Agrada apenas aos fãs do desenho

por Danilo Porto Bastos

Se você gosta do desenho animado homônimo ou de joguinhos simples de aventura linear, vai se esbaldar com esse título infantil, pois o visual é agradável e o game ainda dispõe de várias cenas bonitas de animação.

Winx Club segue as aventuras de Bloom, uma menina que descobre possuir poderes mágicos e que freqüenta uma escola especial onde as alunas aprendem a desenvolver dotes de fada madrinha.

Logo de cara, o game lembra um pouco os jogos da Barbie e pode desencorajar grande parte dos jogadores, mas após algum tempo revela algumas boas seqüências de ação (principalmente contra os mestres), belos efeitos de luz e poderes variados para cada personagem, o que causa uma boa impressão em um jogo infantil.

Mas se você não conhece o desenho ou não é chegado nesse estilo de jogo, é melhor não se arriscar, pois além de ser um game muito simples, os personagens do jogo não são carismáticos o suficiente para quem ainda não os conhece. Isso sem contar a câmera maluca, que de uma hora para outra pode ficar girando sem controle, prejudicando drasticamente a jogabilidade, que já não é lá essas coisas.

DISNEY? Não é, mas parece bastante

STUART LITTLE 3: BIG PHOTO ADVENTURE

NOTA 7,5

O ratinho branco ficou bem na foto

por Danilo Porto Bastos

Produtora: Sega **Distribuidora:** Magenta Software **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Exploração e variedade **Ponto fraco:** Muito fácil **Gráficos:** 6,5 **Som:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 5,0

Não é necessário ter assistido aos filmes do rato playboy para se sentir atraído pelo jogo, basta experimentá-lo por alguns minutos. Apesar de infantil, o game tem tudo para agradar aos jogadores que curtem exploração e liberdade. O objetivo, como o título sugere, é preencher um álbum com fotografias específicas. Mas, obviamente, nem todos os objetos que precisam ser fotografados estão bem à vista ou disponíveis no cenário. Cabe a você, no comando do pequeno camundongo, efetuar diversas tarefas, como regar flores e ativar máquinas, e concluir certos desafios como disputas de golfe ou corridas, para conseguir as fotografias mais raras.

VELEJADOR Stuart Little é polivalente

Stuart é livre para passear por todo o cenário, onde há vários objetos interativos e itens colecionáveis, sem contar que muitos tipos de veículos e profissões estão disponíveis para o roedor. Uma boa pedida para quem curte exploração e variedade, o jogo peca apenas pela baixa dificuldade.

TEEN TITANS

NOTA 6,0

Cinco heróis e muita monotonia

por Leandro Rodrigues

Produtora: A2M **Distribuidora:** Majesco **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Simples, ideal para jogadores mais novos **Ponto fraco:** Monotonia total **Gráficos:** 6,5 **Som:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 5,5 **Desafio:** 5,0

Baseado no desenho *Jovens Titãs*, exibido aqui no Brasil pelo canal Cartoon Network, o grupo de heróis mais jovens do planeta, composto por Robin, Ciborgue, Estelar, Ravena e Mutano, ganha o seu primeiro jogo para Playstation 2.

Para quem gosta de pancadaria, este é um prato cheio: você não vai fazer outra coisa senão bater em centenas de inimigos que não param de sair de todos os cantos da sua tela. Durante as fases, você pode trocar a qualquer momento o herói que está controlando – basta dar um toque nos botões ← ou →. Cada um deles possui um poder diferente, mas o que poderia resultar em alternativas de estratégias não passa de um luxo dispensável, já que os inimigos são iguais e não oferecem muita resistência.

TITÂNICO Os poderes enchem a tela

O jogo até que se mostra um pouco divertido, mas é visivelmente focado no público mais jovem, que não procura por grandes desafios e não se importa com a monotonia que começa a tomar conta a partir da segunda fase.

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais
Bonita e Completa do Brasil!

Lançamentos e Novidades

consoles – jogos – acessórios

Guitar Hero
Game and Controler – PS2

24X no cheque ou carnê!

Financiamento Próprio

PLAY STATION 2

PSP

NINTENDO DS

XBOX 360

10X no cartão!

LINHA COMPLETA DE GAMES PORTÁTEIS

Descontos especiais a vista!

OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

Loja 1 - Centro - Av. Campos Sales, 600 - Loja 22 - (19) 3236-0056

Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267-2099

INICIAL GAMES

GERIATRIA
A calvície sempre o acompanhou e as rugas estão começando a aparecer. Mas o Agente 47 continua em forma

No melhor jogo da série, a furtividade é bem mais exigida do que um dedo rápido no gatilho. Com este detonado, você se sairá bem em qualquer uma das duas situações

HITMA
BLOOD MONEY

Produtora: Eidos Interactive **Distribuidora:** Io Interactive **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Dezenas de possibilidades para terminar uma mesma missão **Ponto fraco:** A movimentação do personagem poderia ser melhor **Gráficos:** 8,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,0

NOTA **8,5**

O MELHOR DE TODOS

O roteiro criado aqui pela **Dicas & Truques para PlayStation** explica como conseguir o melhor ranking, Silent Assassin, em todas as fases. Existem dezenas de possibilidades diferentes para concluir cada uma das missões, mas nem todas levam a esse status.

Para ser considerado Assassino Silencioso, você não pode matar inocentes, deve evitar o uso de armas de fogo, precisa ocultar os cadáveres de suas vítimas e não pode nunca deixar pistas espalhadas pelo caminho, como roupas, explosivos ou pessoas desacordadas. Por isso, procure ser discreto em suas execuções.

COMANDOS

- ■ - Pega o item selecionado (segure para acessar o inventário)
- ▲ - Joga o item fora
- ● - Pega o item
- ✖ - Ação
- ↑ - Aciona o zoom dos rifles
- R1 - Atira e ataca
- L1 - Andar abaixado
- L2 - Mapa
- R2 - Recarregar arma
- L3 - Aciona a mira
- R3 - Modo em primeira pessoa
- START - Pausa e acessa o menu do jogo
- SELECT - Mostra os objetivos da missão
- AE - Movimenta o personagem
- AD - Movimenta a câmera

* AD/AE - Analógico direito / esquerdo

DICAS

Mantenha a compostura: Durante as missões, é possível roubar as roupas de vários inimigos, mas é bom lembrar onde a primeira troca foi efetuada e onde você deixou o terno com que iniciou a fase. Largar a roupa jogada por aí resulta em uma bela multa da sua agência.

Mãos limpas: Com exceção da penúltima missão, na qual escolher uma arma de fogo é essencial, recomendamos que você inicie as demais apenas com o básico. Acredite: o careca consegue causar um belo estrago só com seringas de sedativos e venenos. Sem falar no implacável fio de náilon capaz de estrangular todo mundo.

Não deixe pistas: Não deixe nenhum corpo em locais visíveis, procure jogá-los em lugares afastados ou escondê-los em caçambas de lixo e baús. As armas também podem implicar em multas no final da missão; jogue-as em lugares onde ninguém vai passar.

A pressa é inimiga da perfeição: Disfarces de nada adiantam se você der bandeira. Lembre-se de que uma pessoa correndo sempre levanta suspeitas. Quando cometer um assassinato de maneira discreta, passe pelos guardas devagar, como se nada tivesse acontecido.

Calma: Se chegar a algum local e seu alvo tiver acabado de sair, tenha paciência e espere um pouco. Todos os personagens do jogo se movimentam em ciclos predefinidos e sempre retornam para cumprir suas rotinas.

A intenção de todo fora-da-lei é realizar um crime perfeito, sem deixar pistas e escapando impunemente.

No novo *Hitman*, esse raciocínio deve ser levado em conta mais do que nunca. Ao contrário dos títulos anteriores, agir furtivamente, além de essencial, vale uma boa grana.

A história coloca o Agente 47 no meio de uma guerra entre a sua agência, a ICA, e uma outra rival que aparece no mercado. Essa nova concorrente, além de conquistar os clientes, deseja eliminar todos os membros da ICA.

Em *Blood Money*, o assassino careca com um código de barras na nuca ganha dinheiro por cada missão cumprida, e quanto mais perfeita e discreta for a execução, mas grana no bolso.

Os primeiros jogos da série, também privilegiavam a furtividade, mas na maioria das vezes era só entrar atirando em todo mundo. Isso ainda é possível, mas esse tipo de ação interfere diretamente no status de notoriedade: quanto mais alto esse status, mas conhecido você se torna; aparecendo, inclusive, nas páginas dos jornais. Ser conhecido é tudo o que um assassino não quer, ou seja, uma notoriedade alta diminui os prêmios em dinheiro e ainda dificulta as missões.

Para não ter esse problema, o Agente 47 deve tomar cuidado para não deixar pistas, matar somente os inimigos obrigatórios e fazer com que tudo pareça acidental. Um bom exemplo é encontrado logo na primeira missão do jogo: seu alvo está em uma sala tocando violoncelo e você pode simplesmente atirar no meio da testa do infeliz. Mas um verdadeiro Hitman aguarda o momento certo, ou seja, espera que ele pare de tocar e que vá até a varanda. Depois, resolve tudo com um simples empurrão e dá a impressão de que tudo não passou de um terrível acidente. Todas as missões oferecem dezenas de estratégias diferentes, cabe a você usar aquela que tem mais o seu estilo. Caso não consiga apagar todos os vestígios, ainda resta a possibilidade de subornar as testemunhas e continuar nas sombras.

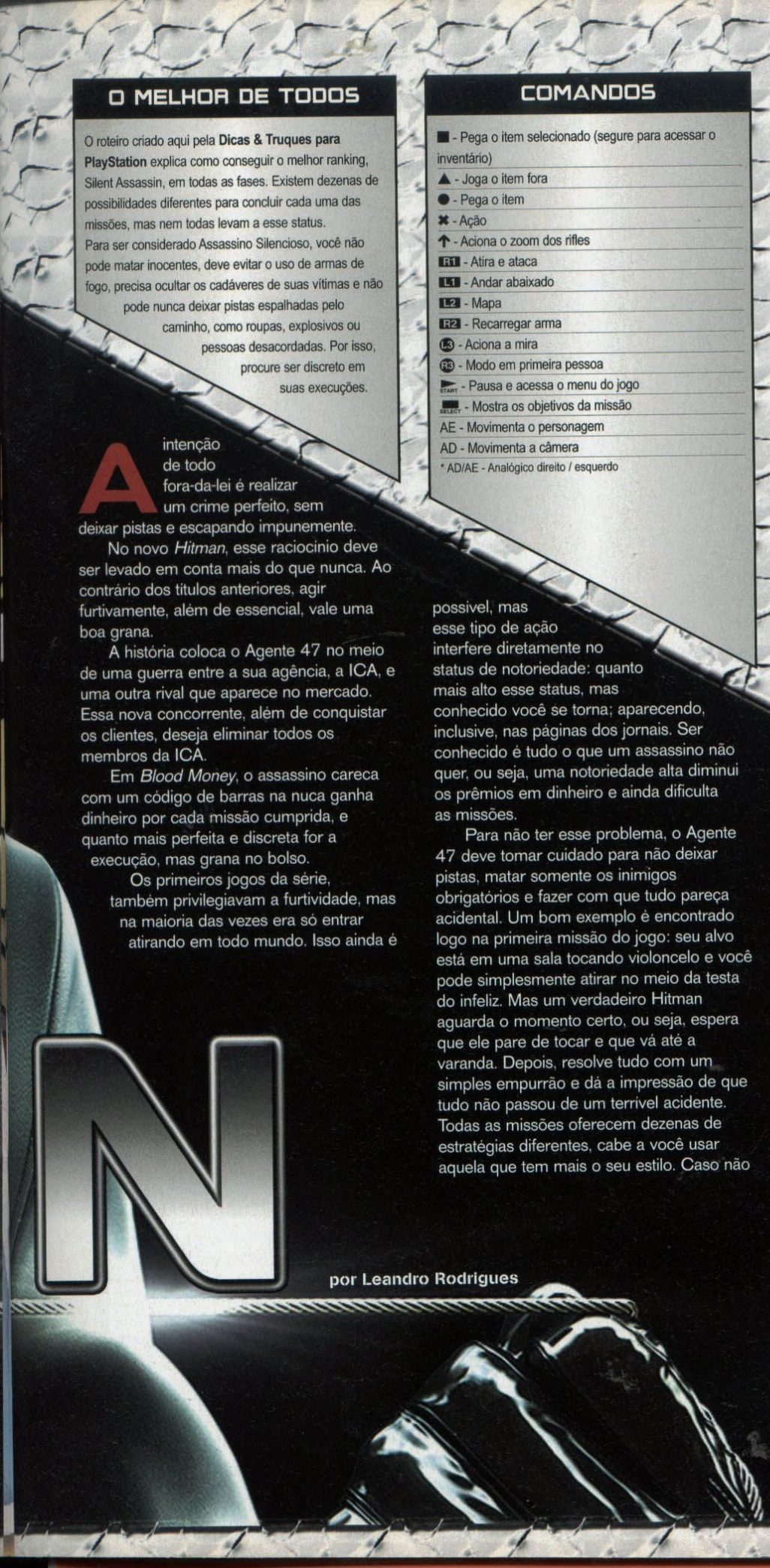
As diferentes faces de um crime

Hitman nunca teve o visual como ponto forte, mas dessa vez a história é diferente. Os cenários estão bem trabalhados, com muitos detalhes e efeitos de iluminação de alta qualidade. A trilha sonora novamente é assinada por Jesper Kyd, que também é responsável pelas músicas do último *Splinter Cell*, ou seja, garantia de tensão durante o jogo inteiro.

Este é o melhor jogo de toda a série, com dezenas de alternativas aliadas a um belíssimo trabalho visual, mas se ilude quem jogou as versões anteriores e acha que vai poder sair atirando para todos os lados. Desta vez, é preciso ser muito discreto!

NÍVEIS DE DIFICULDADES E SISTEMA DE SAVES

Há quatro níveis de dificuldade e as diferenças entre eles são a quantidade de vezes que você pode salvar durante a missão e também a IA dos inimigos. Quanto mais alto o nível, menos oportunidades de gravar o pregresso.



por Leandro Rodrigues

CONTENHA SEUS DESEJOS
Mesmo com todo o armamento pesado do jogo, o mais indicado é agir na surdina para ganhar mais dinheiro

ENTENDA TODOS OS SINALIZADORES

1– Action Menu: Esses indicadores mostram a função de cada um dos botões em determinadas ações. O mesmo botão pode desempenhar diferentes funções, tudo depende do objeto com o qual você quer interagir.

2– Player Status: O primeiro indicador mostra a energia do Agente 47, o segundo mostra como está o nível de alerta de seus inimigos em relação a você. Enquanto a cor está verde, não há problemas. Se passar para amarelo, todos estão em alerta. No vermelho, não tem jeito: você foi descoberto.

3– Equipment: Mostra a arma que você selecionou e também a quantidade de munição que você possui.

4– Headlines: São dicas de sua agência e só estão disponíveis durante o treinamento. Nas demais fases, é preciso comprá-las.

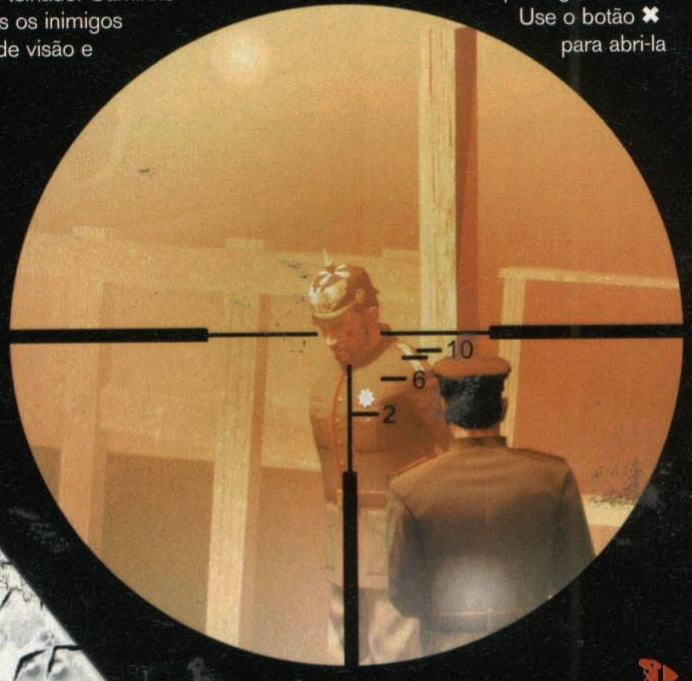
5– Exclamation Mark: Cada vez que o sinal de exclamação aparece, uma nova dica está disponível para comprapelo menu. Quando o símbolo que aparece é um pequeno visto, significa que você cumpriu um dos objetivos da missão.

DEATH OF A SHOWMAN TUTORIAL

1. Vire à esquerda, caminhe até o banco caído, suba através dele e vá até o portão principal da mansão. Espere até que o guarda fale com você e, depois da animação, entre na propriedade. Vire para a esquerda e entre na Gift Shop.
2. Pegue a moeda no inventário e jogue pela janela que não tem vidro para distrair os dois homens que estão do lado de fora. Aproveite para correr até o outro lado do pátio e entrar no teatro.
3. Pegue o fio de náilon no inventário e use no guarda que está distraído. Para não chamar a atenção, mantenha o botão R1 apertado e só solte quando estiver perto da vítima. Vasculhe o bolso e pegue o revólver. Suba pela grade vermelha do lado direito e pule as sacadas.
4. Pegue a shotgun ao lado das caixas, abra a porta e mate os dois guardas que estão na mesa. Esconda o corpo de cada um deles dentro do freezer e do baú no fundo do dormitório e entre no armário para se esconder.
5. Quando o químico entrar na sala, espere ele começar a pegar a grana e estrangule-o. Roube o uniforme dele, pegue o keycard no chão e abra a porta do outro lado.
6. Caminhe devagar pelo corredor, passando pelo primeiro guarda e entre na primeira sala à esquerda. Coloque sua arma na bandeja e carregue-a até a sala dos fundos. Quando encontrar outro guarda, faça o que ele pede: pare e deixe que ele verifique o que você leva.
7. Entre na próxima porta, coloque a bandeja no chão e pegue a arma. Desça pelo fosso do elevador e, usando o fio de náilon, estrangule o guarda que está lá dentro. Entre no elevador.
8. Mexa na caixa de força na parede e arranque os fios. Aproveite a escuridão para cruzar a próxima sala e entrar no banheiro. Pegue a metralhadora em cima da pia e, com ela em mãos, aperte o botão ✖ para usar seu inimigo como escudo humano.
9. Na próxima sala, os bandidos não vão atirar em você. Acabe com os três e depois acerte um golpe no seu "escudo". Suba a escada e ignore a porta do lado esquerdo. Na sala da direita, pegue a mala, selecione-a no inventário e monte o rifle.
10. Vá até a janela e acerte três guardas: o primeiro está no chão, o segundo está no telhado e terceiro na roda gigante. Volte e saia pela porta que você ignorou.
11. Desça pelo cano do lado esquerdo. Entre pela porta do Office, pegue a seringa no baú ao lado da escada, guarde-a em sua roupa e suba a escada bem devagar. Espere o guarda terminar de conversar com a secretária e ir até a sacada. Corra até lá e empurre-o.
12. Entre na sala da secretária, pegue sua seringa e injete o veneno na garrafa marrom em cima da mesa, escondendo-se dentro do armário logo em seguida. Ela vai cair assim que voltar e beber a água. Entre na sala da esquerda e execute Joseph Clarence.
13. Você precisa escapar desse local. Saia pela janela do lado esquerdo, pegue a bomba e o detonador no baú. Continue em frente, passe pela outra janela e coloque a bomba na máquina. Pegue o detonador no inventário e detone a bomba. Mate os inimigos, desça e saia pela porta do lado esquerdo.

A VINTAGE YEAR

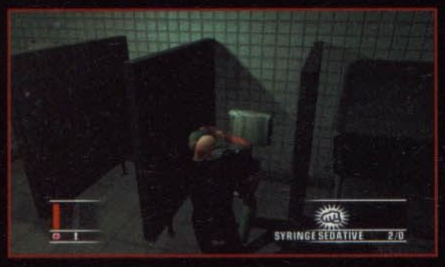
1. Siga pelo lado esquerdo, passando por fora da estrutura à sua frente. Esconda-se atrás do caminhão até que o guarda vire de costas e suba na caçamba deste mesmo veículo para alcançar o telhado. Caminhe agachado, espere todos os inimigos sairem do seu campo de visão e então entre pelo buraco nas telhas.
2. Espere atrás das caixas até que o trabalhador apareça, use um sedativo e pegue as roupas dele. Vire à direita e escolha o caminho da esquerda. Próximo à porta há um encanamento que você deve escalar.
3. No alto, vire à esquerda no telhado e entre pela janela à direita. Na próxima sala, Fernando Delgado está treinando seus dotes musicais, e o melhor é esperar até que ele pare. Quando seu alvo for para a sala ao lado, siga-o agachado e, na sacada, aperte R1 para derrubá-lo.
4. Do seu lado esquerdo há um guarda dormindo no sofá. Aplique um sedativo nele e pegue sua roupa. Faça todo o caminho de volta descendo pelo encanamento.
5. Vire à esquerda e continue em frente até encontrar um portão. Do outro lado, passe pela primeira porta à direita para descer à adega onde está seu próximo alvo. Há um guarda fumando nesse local, então pegue uma moeda e jogue-a na escada à direita. Quando o guarda começar a descer, instale a bomba junto à engrenagem que sustenta a corda.
6. Desça devagar a escada e, quando o guarda estiver voltando, jogue novamente uma moeda para que ele fique nesse local e não morra com a explosão que você está prestes a causar. Se isso acontecer, seu ranking vai cair. Desça e você vai cruzar com Manuel Delgado no caminho. Espere que ele entre no cantinho ao lado da escada e use seu detonador para derrubar o lustre bem na cabeça dele. Guarde o detonador e siga em frente sem correr.
7. Vire no corredor à direita e, no final, à esquerda. Ao encontrar vários barris de vinho, fique esperto, pois o da esquerda é uma passagem secreta. Use o botão ✖ para abri-la



MIRA PRECISA
É melhor economizar balas, mas quando não houver alternativa, mire bem para não deixar o inimigo escapar

e continue em frente até entrar no quarto. Seja rápido e pegue a roupa de trabalhador que está ao lado da cama. Volte e vire à esquerda. Passe pelos guarda e pelas mesas repletas de drogas.
8. Chame o elevador e desça até o hangar. Saia e vire à esquerda. Passe a ponte e pegue o avião para escapar desse local.

CURTAINS DOWN



1. Entre no teatro, vire à esquerda e fale com o vigia do guarda-volumes. Ele vai lhe dar um casaco com uma arma antiga. Entre no banheiro no canto direito e aguarde até que o trabalhador, com uniforme verde, entre para se aliviar. Use o sedativo no infeliz, pegue a roupa e coloque-o dentro da caçamba no fundo.
2. Saia do banheiro e pegue a caixa de ferramentas do lado esquerdo. Coloque a pistola que você pegou dentro dela e desça pela primeira escada à esquerda. Siga pelo corredor da esquerda e vá até o final. Espere os guardas o revistarem e passe pela porta da direita. Desça as escadas, pegue a arma de volta e jogue a caixa fora.
3. Vire à esquerda, siga até o final do corredor e passe pela porta dupla. Entre na sala com o letreiro verde e suba a escada atrás da parede. Passe pela cortina e pela próxima porta à sua frente. Siga pelo lado direito e passe pela penúltima porta à direita (é a primeira que tem uma estrela).
4. Pegue o papel junto ao espelho e se esconda dentro do armário. Fique atento a música: quando ela parar pela segunda vez, um ator entrará no quarto. Depois de ensaiar bastante, ele sai para ir ao banheiro. Pegue a arma que ele deixou perto do espelho e substitua-a por aquela que você está carregando. Volte para o armário e espere até que o ator pegue a arma e saia.
5. Deixe o camarim e vire à esquerda. Passe pela porta dupla da direita, suba a escada até chegar ao topo e ande pelas grades até encontrar o local para instalar a bomba. Quando Álvaro for alvejado, tenha o detonador à mão. Espere Richard ficar próximo ao corpo e detone a bomba.
6. Desça as escadas bem devagar para não levantar suspeitas. Faça todo o caminho de volta até o banheiro onde você deixou seu paletó. Pegue-o e saia pela porta do lado direito onde a fase começou.

FLATLINE

1. Vire à esquerda e passe por trás do prédio onde os vigias conversam. Suba a parede com folhas verde à direita e veja um homem fumando. Pegue o formulário de admissão que está no banco e suba até a entrada principal do hospital.
2. Fale com a mulher na recepção para que ela abra a porta de um quarto. Entre e vista o hobby que está no chão. Passe pela porta dupla do lado esquerdo para chegar ao salão principal. Suba a escada do lado direito, entre no corredor do lado esquerdo e pegue a roupa de terapeuta na sala com a porta aberta.
3. Retorne ao salão principal, siga para o lado esquerdo, passe pela sala de jantar e atravesse a porta dupla. Entre na primeira porta do lado direito e desça as escadas. Vire na primeira passagem à direita e use o sedativo no enfermeiro que está tomando café. Pegue a roupa dele e também a chave. Coloque o corpo na caçamba do lado de fora da sala.
4. Volte ao corredor, siga até o final, passe pela porta e suba a escada. Passe pela porta à sua frente e pelos andaimes. Desça a escada e passe pela terceira porta do lado esquerdo, onde está o agente. Depois de conversar, use o sedativo para simular a morte dele.
5. Faça todo caminho de volta e pegue a roupa de terapeuta novamente. Suba até o salão principal para eliminar três pacientes, sendo que o primeiro é o que está de roxo. Suba a escada do lado direito da recepção, passe pela primeira porta à direita e vire novamente à direita na passagem.
6. Instale a bomba na corrente que segura o lustre. Quando o paciente estiver na sala debaixo, bebendo tranqüilamente, detone a bomba. Volte mais uma vez ao salão principal e siga para o lado direito. Vá até o

FAZENDO A LIMPEZA
Para se dar bem, não se esqueça de eliminar todas as pistas que podem ligar o Agente 47 aos crimes cometidos

final do
corredor e suba no
telhado à direita.
7. Entre na sacada à direita, abra a porta e mexa no registro de gás. Saia pelo mesmo lugar e aguarde até que o paciente de azul volte para o corredor, onde o acidente acontecerá. No salão principal, mais uma vez, pegue o caminho da direita e passe pela porta dupla. Siga até o final do corredor e entre à direita. Espere o paciente de verde começar a levantar um peso e solte a barra em cima do pescoço dele.
8. Volte à sala onde deixou o seu terno, vista-se e saia do hospital. Desça, verifique o necrotério (no mapa, ele está identificado como "morgue") e use a adrenalina no agente para fazê-lo acordar. Por fim, saia pelo portão.

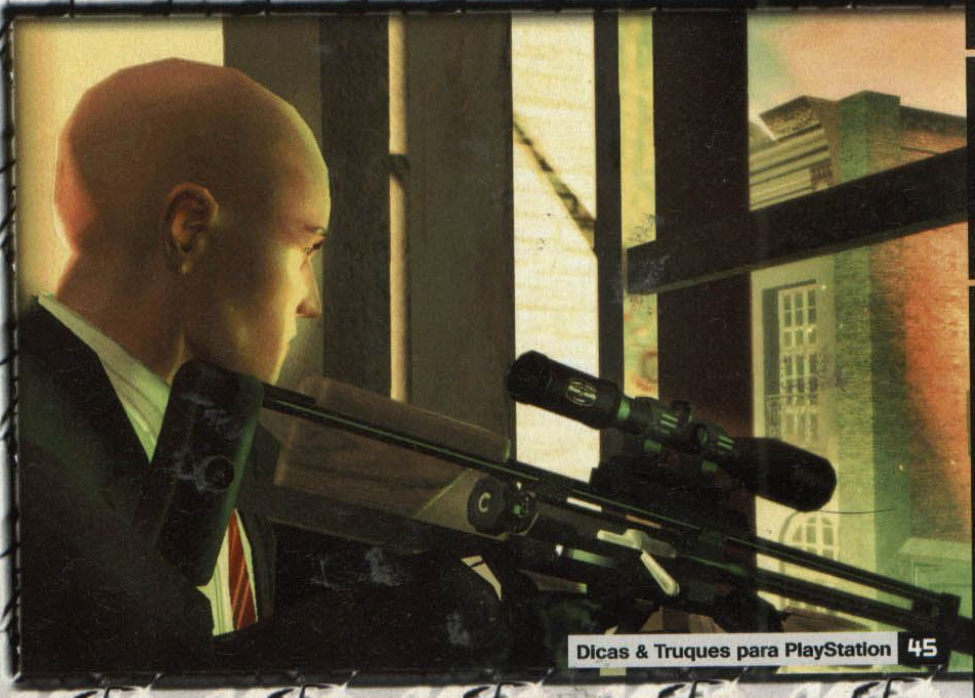
A NEW LIFE

1. Siga até o hidrante branco, próximo ao furgão amarelo. Espere o entregador voltar e começar a fumar. Coloque sedativo no doce tipo donuts que está na caçamba do veículo. Atravesse a rua e espere que a entrega seja feita no carro branco.
2. Quando os guardas cairem, entre no furgão e feche a porta. Roube a roupa deles e também a fita de segurança do lado esquerdo. Passe pela porta principal e, logo em seguida, pela porta do lado direito. Passe pela porta da esquerda e corra até a porta à sua frente.
3. Depois que uma garota entrar bêbada nessa sala, espere até ficar sozinho com ela e use o sedativo. Pegue o microfilme no colar dela e arraste-a para dentro da sauna. Saia da casa e localize o painel de força em frente à garagem. Quando não houver ninguém na rua, desative a energia para desligar a televisão.
4. Entre novamente pela porta principal, mas dessa vez escolha a porta do lado esquerdo e esconda-se no armário logo à sua frente. Verifique no mapa a posição de seu alvo quando ele entrar na sala da televisão. Ao constatar que a TV não está funcionando, o segurança sai para resolver a situação e ativar a energia.
5. Aproveite esse momento para enforcar seu alvo e arrastá-lo até o armário em que você estava. Feche a porta, saia novamente para a rua e entre no furgão para recuperar o seu terno. Siga para o portão do lado esquerdo para escapar da fase.

THE MURDER OF CROWS

1. Siga o homem vestido de pássaro vermelho. Ele faz vários caminhos, mas sempre acaba em um beco para fumar.

Aproveite esse tempo para injetar sedativo no sujeito. Pegue a roupa dele e coloque-o dentro da caçamba nesse mesmo local.
2. Pegue a pasta e siga até o esconderijo dos pássaros, que é a última rua do lado esquerdo. Passe pelo pássaro amarelo e suba a escada em espiral do lado esquerdo. Entre na sala e coloque a pasta em cima da escrivaninha do pássaro marrom, que vai até a sacada. Espere o outro vigia entrar, dar uma espiada e aproveite este momento para enforcar Mark Purayah, que está vestido com a fantasia marrom. Coloque-o dentro do baú, pegue a pasta, vá até a sacada e jogue-a na rua.
3. Desça e pegue a pasta na rua. Se algum guarda pegar a pasta, espere-o colocar no chão e recupere-a. Saia desse local, entre no beco bem à sua frente e deixe essa pasta



NA ESTICA
O assassino que não faz tratamento capilar é muito vaidoso com o vestiário: durante o jogo, você pode usar diversas roupas

perto da lixeira do lado esquerdo.
4. Suba o muro do lado esquerdo e continue escalando até chegar ao rolo de corda. Plante a bomba, desça e espere a garota vestida de pássaro ficar exatamente embaixo do piano. Use o detonador para acabar com ela.
5. Saia desse local e entre no beco em frente ao Blues Bar – existe um cano do lado esquerdo que você pode escalar. Ande pela sacada e entre no quarto que está com a porta aberta. Pegue a roupa e saia pelo caminho pelo qual você entrou.
6. Agora, verifique no mapa um ponto vermelho piscando; ele indica a localização do seu último alvo, que está escondido em um bar. Siga até esse bar, procure a escada e você vai encontrá-lo montando a arma. Entre bem devagar e espere ele se posicionar na sacada. Empurre-o e desça sem correr. Volte ao pátio e recupere sua roupa e também a mala com os diamantes. Abra o mapa novamente, localize a saída e siga até lá.

YOU BETTER WATCH OUT...

1. Atravesse a rampa à sua frente e passe bem rente à parede, seguindo para o lado esquerdo. Entre no elevador, mas sem se afastar da câmera, caso contrário o circuito fechado vai identificá-lo.
2. Suba até o primeiro andar e passe pela primeira porta à esquerda. Entre na passagem à direita, no fundo, e converse com o barman, que vai lhe dar um afrodisíaco. Volte e saia pela porta dupla à sua frente.
3. Vire à esquerda e passe pela porta do lado esquerdo da segunda piscina para chegar a um corredor com piso de madeira. Escolha o lado da direita, abra a porta e entre em um corredor rosa, onde há um casal se beijando e um vigia. Caso esse último o veja, espere que ele o reviste e volte. Acompanhe no mapa que ele saia desse local.
4. Entre imediatamente na sala à direita do casal e esconda-se atrás da porta. Quando a garota entrar, empurre-a contra o sofá e esconda o corpo atrás do móvel. Saia da sala, vire à esquerda e passe pela porta no final do corredor. Aplique um sedativo no vigia e pegue a roupa dele.
5. Volte até o bar onde pegou o sedativo e entre na passagem do lado esquerdo. À direita, há uma porta com a inscrição "Staff Only". Entre ali e vire à esquerda. Dentro da cozinha, observe que há uma lingüiça em cima da bancada. Espere o local ficar vazio, aplique um sedativo no alimento, pegue-o e volte ao bar.
6. Entre agora na passagem do lado direito, siga até o final do corredor e passe pela porta vigiada por dois guardas. Suba com o elevador até o andar do estúdio e passe pela porta que tem um coração em cima, escolhendo primeiro o lado direito.
7. Vá até a sacada, jogue o pedaço de lingüiça nesse local e espere na sala anterior até o cachorro comer e dormir. Entre devagar e empurre o Havilland. Volte e escolha o lado esquerdo desta vez. Na sala de segurança, espere até ficar sozinho para pegar a fita de vídeo.
8. Use o elevador e retorne ao local do bar, onde um garçom vestido todo de branco está servindo exclusivamente o seu próximo alvo. Espere-o voltar ao bar, deixar um copo no balcão e fumar. Nesse momento, coloque o afrodisíaco no copo.
9. Vá até a primeira piscina e espere até que o Bingham consuma o conteúdo do copo. Quando ele subir com uma garota para o quarto, siga-o e espere que ela saia. Depois que o homem descer até a pequena sacada para fumar, vá atrás dele e empurre-o para que ele se junte a Havilland.
10. Retorne ao elevador que você pegou no começo da fase, desça até o pier e saia com cuidado, rente à parede para não ser pego pelas câmeras. Vá até o iate para escapar do local.

DEATH ON THE MISSISSIPPI

1. Suba a escada na sua frente e passe por uma das portas duplas do andar superior. Dentro do navio, use a porta entre as duas escadas. Vá até o final do corredor e espere o mordomo que está nesse local entrar no quarto de número 324. Entre junto, aplique um sedativo nele e pegue a roupa, além da chave mestra.
2. Hora de perseguir os setes sócios que são seus alvos. Volte para o corredor anterior e entre pelo lado esquerdo. Quando seu primeiro alvo aparecer fumando nesse local, espere que ele fique sozinho e empurre-o no mar.
3. Volte para o local onde você começou a missão e passe para a parte posterior do deck. Abra a porta que leva até a sala das máquinas, siga até o final do corredor, espere mais um de seus alvos aparecer e empurre-o para o vão das engrenagens.
4. Volte ao corredor onde você pegou o mordomo e entre no

quarto 323. Pegue o fraque e também o cartão de convidado VIP em cima da mesa. Saia e suba a escada do lado esquerdo da porta. Passe pelos dois guardas, depois pela porta ao fundo, vire à esquerda e passe pela porta simples.
5. Na sala de pôquer, abaixe e olhe pela fechadura. Quando o guarda sair, entre e pegue a roupa de mordomo da área VIP. Saia pela outra porta e, no corredor, passe pela primeira porta à sua frente, chegando de volta ao local com os dois guardas.
6. Passe pela porta do lado esquerdo e siga em frente até encontrar as duas escadas. Aguarde até que um dos seus alvos apareça e comece a fumar. Hora de empurrar mais um para o mar. Continue em frente e entre na porta do lado direito para que um dos homens da cozinha peça a você para entregar um bolo.
7. Pegue-o e volte para as escadas. Suba e vá à direção da porta do lado direito. Espere o guarda revistá-lo e siga. Entre no banheiro do lado esquerdo e espere um dos vigias. Estrangule-o, coloque o bolo no chão e injete veneno. Pegue-o novamente e vá até a sala nos fundos do navio.
8. Coloque o bolo em cima da mesa, entre na porta do lado esquerdo, abra o cofre, pegue o documento e saia pela outra porta. Um dos guardas vai passar nesse local e você deve aproveitar a chance para empurrá-lo no mar.
9. Vá até a frente do navio e pegue o guarda que o revistou, que agora está de costas. Jogue o corpo do lado esquerdo, entre novamente e espere mais um guarda entrar. Pegue-o pelas costas e coloque-o no banheiro junto com o outro. Agora faça o caminho de volta até o local da saída indicado no mapa.

... TILL DEATH DO US PART

1. Siga para a esquerda e entre no vão entre os dois prédios. No gramado, você encontra um convidado passando mal. Vá atrás dele, espere que ele desmaie e pegue sua roupa e também o convite.
2. Atravesse o campo e entre pela porta principal. Vá pelo lado esquerdo, fale com a noiva e entre na porta no final do corredor à sua esquerda. Na cozinha, espere o local ficar vazio, aproxime-se do bolo sem ser visto e injete veneno. Esconda-se no armário e espere o noivo entrar e experimentar o bolo. Saia e coloque o corpo dele no baú ao lado da janela.
3. Volte para a sala onde está a noiva e atravesse até a porta do lado oposto. Entre no banheiro, abra a porta do lado esquerdo e, quando o guarda estiver de costas, suba a escada.
4. Vire à esquerda e abra a porta do lado esquerdo. Siga em frente, entre no quarto e se esconda no armário. Aguarde até que toquem o sino e o pai do noivo volte ao quarto para assistir à televisão. Use o fio de náilon para eliminá-lo e saia calmamente da mansão. Volte ao local onde você deixou o bêbado, pegue a sua roupa de volta e retorne ao barco.

A HOUSE OF CARDS

1. Entre no cassino e fale com a garota na recepção do lado direito para ganhar um passe. Suba até os elevadores no fundo da tela e escolha o do lado esquerdo. Assim que as portas se fecharem, suba no alçapão, deixe o seu fio de náilon à mão e espere a vítima entrar. Quando o elevador começar a se movimentar, estrangule sua vítima, desça, pegue a pasta e volte ao andar da recepção.
2. Vá até local onde estão as máquinas do cassino, entre as escadas que levam ao elevador. Vire à esquerda e entre na porta com a palavra "exit", passe duas portas, deixa a pasta nesse local e volte aos elevadores.
3. Agora, escolha o elevador do lado direito. Suba mais uma vez o alçapão e aguarde uma nova vítima. Pegue o cartão de acesso ao quarto 707. Volte para dentro do elevador, saia, localize o apartamento 707 pelo mapa e siga até lá. Entre e pegue a pasta.
4. Volte mais uma vez ao lobby do hotel cassino. Vá até as máquinas novamente e entre na porta do lado direito. Passe pela primeira porta do lado esquerdo e siga até o final. Passe por mais uma porta e vá até o local onde há dois seguranças junto com alguns árabes.
5. Depois de ser revistado, pegue o caminho da esquerda para encontrar Khalifa, sua última vítima nessa missão. Você vai assistir a uma animação e, assim que ela acabar, vá atrás do Khalifa e injete veneno nele ou estrangule-o. Guarde sua arma e retorne ao local onde deixou a pasta. Com ela em mãos, siga em frente e entre no carro para finalizar essa missão.

A DANCE WITH THE DEVIL

1. Entre pela porta de vidro e converse com o guarda que está na recepção. Siga-o até a sala dos fundos, aplique um sedativo e roube a roupa dele. Volte à recepção, passe por trás do balcão e entre na porta do lado direito. Desça pelas escadas e saia pela porta dupla.
2. Suba a rampa junto à parede e entre na guarita. Os guardas não vão nem olhar para você, então roube a fita de vídeo e desça a rampa novamente. Continue em frente até encontrar um caminhão com as portas traseiras abertas. Pegue a roupa que está no chão para ficar com os trajes de convidado da festa no céu.
3. Volte uma rampa e você vai avistar os elevadores. Suba pelo da direita, depois que os guardas o revistarem. Ao chegar ao topo, entre na porta à sua frente para chegar à festa. Fale com o barman do lado esquerdo e, em seguida, entre na porta em frente ao bar do lado oposto.
4. Nessa sala, há uma escada bem no centro. Caminhe ao redor dela, ignorando a porta do lado direito e entre na porta do lado oposto. A primeira porta do lado esquerdo é um banheiro, espere o agente da CIA disfarçado de demônio entrar. Aproveite para estrangulá-lo, roubar a fantasia e a arma dele. Esconda o corpo dentro do reservado e saia.
5. Volte a sala da escada e entre na porta que você ignorou. Vá até o fundo do corredor e entre na porta ao lado do armário. Vá até a mesa e mexa no computador. Você agora tem novos alvos. Eve vai entrar na sala. Acabe com ela no combate corpo a corpo e coloque a vítima atrás do sofá.
6. Retorne ao corredor e siga para o lado esquerdo. Pegue o elevador e desça até a garagem. No meio do caminho, suba no alçapão. Quando parar, atravesse para o outro elevador. Entre e desça até o

porão. Siga para a direita e, finalmente, entre na festa do inferno.
7. Fale com o cara que está no barzinho. Vire para o lado esquerdo e entre na porta no final do corredor. Do seu lado direito existe uma máquina ao lado da porta dupla. Mexa nesse aparelho e espere Vaana Ketlyn dar o show dela, pois, no final, ela acaba se queimando. Literalmente.
8. Acompanhe no mapa a localização do seu último alvo. Ao reencontrar o cara que estava no bar, acabe com ele usando a arma que pegou no banheiro. Se faltar munição, o jeito é pegar o fio de náilon e esperar ele bobear ficando de costas.
9. Volte ao elevador, suba até a garagem e procure a saída que se encontra junto ao furgão azul.

AMENOMENT XXV

1. Essa é a única missão que recomendamos que você comece com uma arma. A escolha perfeita é a W20000 Sniper, de preferência com todos os upgrades possíveis. Se você seguiu o roteiro até aqui, dinheiro não será problema.
2. Entre junto com os outros visitantes na Casa Branca. Coloque sua mala na esteira e passe pelo detector de metal. Com a mala em mãos novamente. Entre na porta do lado esquerdo, aguarde dentro do banheiro até que o guarda entre e use um sedativo para roubar a roupa dele.
3. Saia do banheiro e entre na porta dupla que está sendo vigiada por um guarda com rifle. Entre na primeira porta do lado esquerdo e pegue a fita de vigilância no video ao lado da janela.
4. Saia, vire à esquerda e passe pela porta dupla da direita. Vá até o final do corredor e entre à direita. Você deve subir uma escada para chegar ao lado externo da estrutura. Do seu lado esquerdo, há um andaime. Suba a escada e aguarde até que os dois homens que arrumam o piso do local saiam da sala.
5. Entre e pegue a porta do lado esquerdo. Saia pela porta do lado oposto e continue em frente, passando pela sala redonda. Quando encontrar uma escrivaninha do lado esquerdo, pegue a roupa de carpinteiro. Com a sua mala, saia pela janela.
6. Desça pelo andaime e vá até o outro lado. Vire para a esquerda e deixe sua mala escondida no canto junto ao arbusto. Espere perto da porta até que o vigia saia desse local. Use o sedativo, pegue a roupa dele e também o cartão de acesso. Deixe o corpo ao lado da sua mala.
7. Entre pela porta usando o cartão. Passe pelos armários no final do corredor e entre na porta do lado direito. Desça ao escritório, vire à esquerda e passe pela porta para sair novamente ao jardim. Entre na porta do lado esquerdo, passe pelo corredor, suba a escada e entre na porta dupla que fica em frente ao guarda.
8. Na segunda porta à direita, você encontra o vice-presidente. Espere-o entrar na sala do lado e deixar o cachorro para trás. A melhor maneira de matá-lo é usando veneno. Pegue o corpo e coloque dentro do baú.
9. Volte ao escritório, pegue o caminho da direita e veja seu alvo no mapa. Depois da animação, ele vai explodir tudo e fugir. Volte ao local onde você deixou sua mala com o rifle. Pegue-a e, depois de montá-la, acerte seu alvo, que está perto do andaime do outro lado. Volte até o local onde você começou a missão e passe pelo portão entre os ônibus.

REQUIEM

Esta aqui não é uma missão de verdade. Enquanto os créditos estão passando você deve girar o analógico esquerdo para levantar do caixão e conseguir sua vingança. Mate todo mundo que está dentro da sala e também fora dela (use o mapa para localizar todos). Quando acabar com o último inimigo, você assiste um novo final.

QUASE IMORTAL
No melhor estilo Freddy Krueger, o Agente 47 retorna entre os mortos para buscar vingança

World Online

Aqui o desafio é maior!

Garantia Total

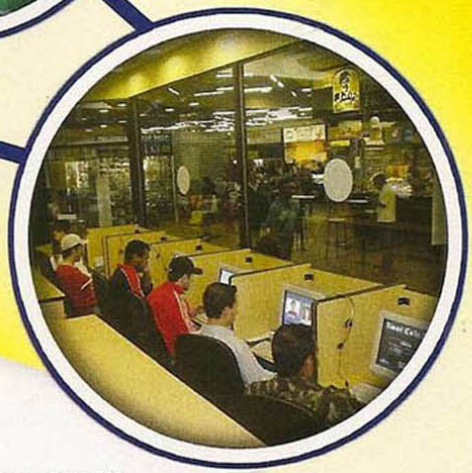
- Jogos em Rede nos Pc´s, PSP em rede wirelles, PS2 Online, rede Wirelles para Notbook
- Venda de Consoles
- Destravamento
- Manutenção de Computadores
- Jogos Originais para todos os Consoles

Tudo em até 12X

Carne, Cheque, Cartão, Depósito Bancário

"2º Campeonato de Wining Eleven 8"

Inscrições Abertas até 10/08"



VISA Credial Losango Bradesco Banco do Brasil UNIBANCO

Fone: 3698-5598

Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: www.worldonlineshop.com.br

Av.dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara – Osasco

Fotos: Valerio Romain – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Alexandre Corbanezi – **Modelo:** Rafaelle Marcondes

GAROTA PLAYSTATION JULHO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Rafaelle Marcondes
Idade: 20 anos
Onde mora: Cajamar/SP
O que faz: Estuda direito e é modelo
O que a gata curte: Intelectual e preocupada com a saúde, Rafaelle malha na academia, lê muito e passa horas na internet
Jogos preferidos: A gata joga *Resident Evil* em companhia do namorado, que a incentivou a ser Garota PlayStation
Gostou da garota?
Para curtir mais fotos da garota deste mês, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 88 R$ 6,90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

ED. 87 R$ 6,90

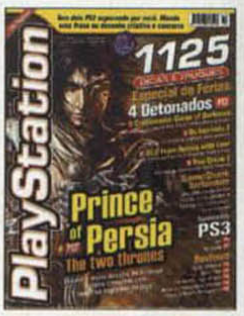
- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6,90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

ED. 85 R$ 6,90

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa



ED. 84 R$ 6,90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 R$ 6,90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

ED. 82 R$ 6,90

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 R$ 6,90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

ED. 80 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

ED. 79 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

EDIÇÕES ESPECIAIS

CÓD. 36003

R$ 9,90

WINNING ELEVEN

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade

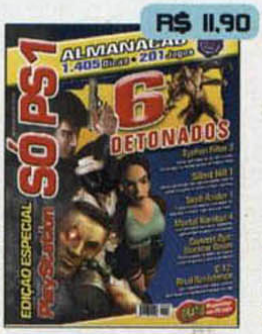
CÓD. 60014

R$ 8,90

ALMANAQUE 12

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2

CÓD. 60013



R$ 11,90

ALMANAQUE 11

- Detonados do PS1: Syphon Filter 3; Silent Hill 1; Tomb Raider 1; Mortal Kombat 4; Convert Ops: Nuclear Dawn e C-12

CÓD. 60012

R$ 6,90

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

CÓD. 60010

R$ 11,90

ALMANAQUE 10

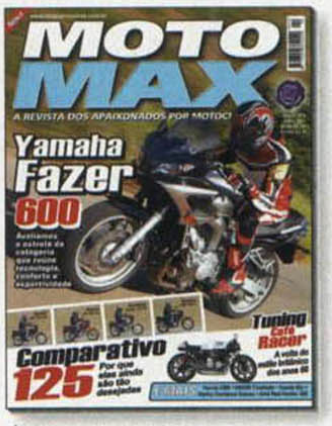
- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

em uma destas revistas

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

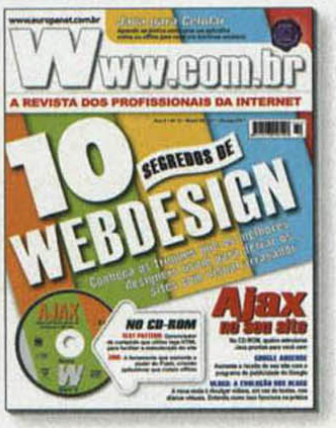
Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

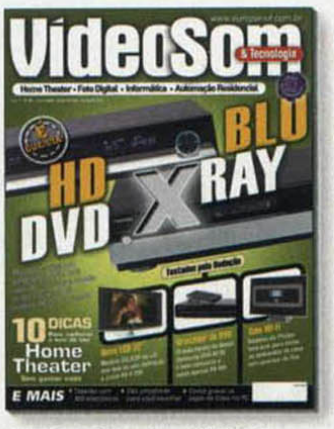


É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

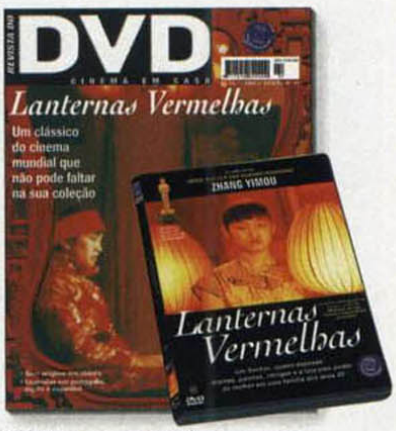
Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

O quarto GTA moderno não consegue ficar preso no PSP e chega ao Play 2

por Eduardo Trivella

Em outubro do ano passado, o sistema portátil da Sony ganhou um jogo inédito de uma das maiores séries dos videogames. *Liberty City Stories* foi um sucesso, mas como existem muito mais jogadores de PS2 do que de PSP, a Rockstar decidiu lançar também uma versão para o console de mesa. Pensando nisso, a D&T dá um presente de férias para seus leitores e re-publica agora, na íntegra, o detonado de PSP que também serve para PS2. Nas próximas páginas, você encontra tudo o que é preciso para alcançar os desejados 100% de maneira descomplicada: ilha por ilha, missão por missão, item por item, crime por crime.

COMANDOS

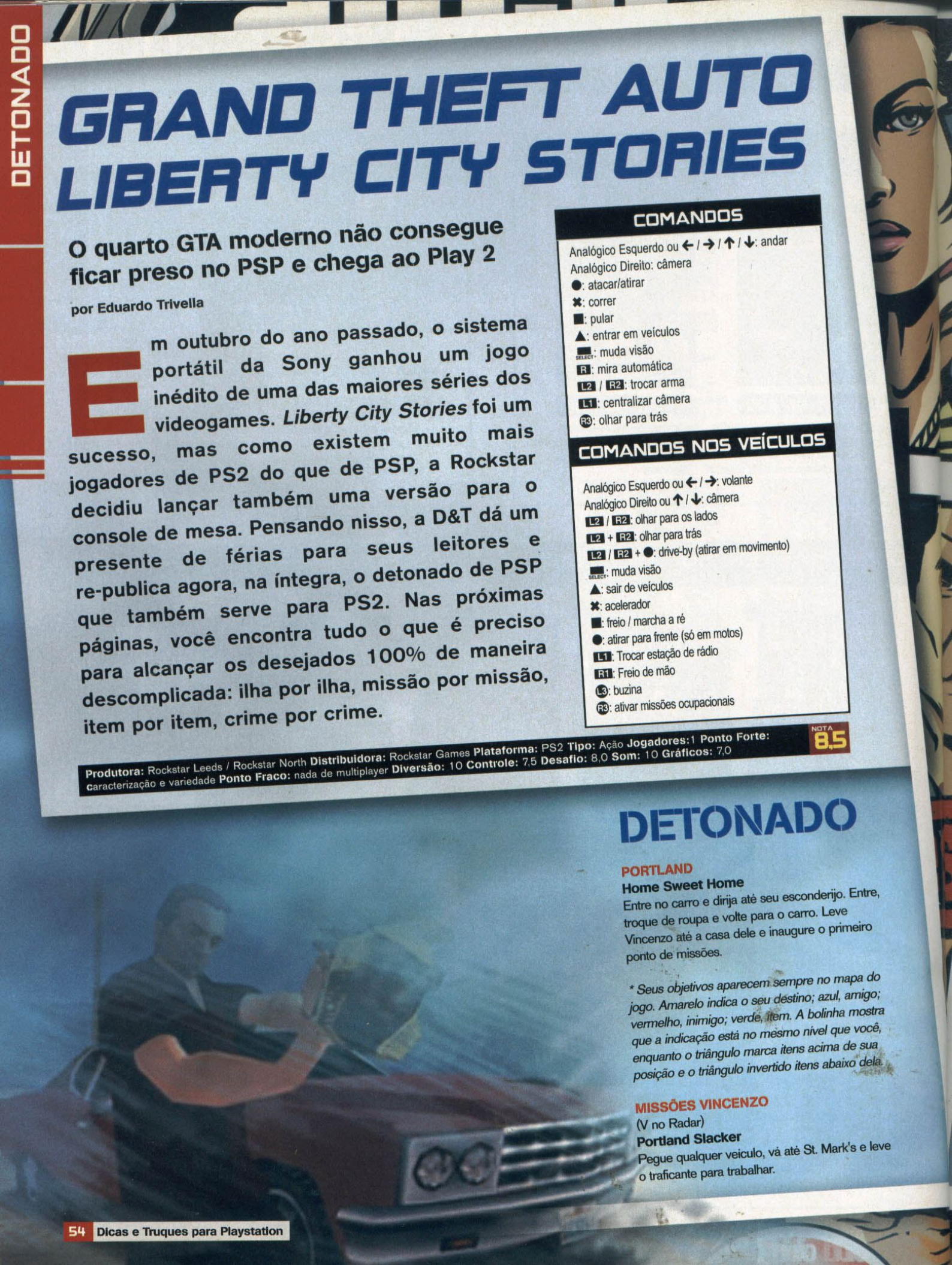
Analógico Esquerdo ou ← / → / ↑ / ↓: andar
Analógico Direito: câmera
●: atacar/atirar
✖: correr
■: pular
▲: entrar em veículos
SELECT: muda visão
R1: mira automática
L2 / R2: trocar arma
L1: centralizar câmera
R3: olhar para trás

COMANDOS NOS VEÍCULOS

Analógico Esquerdo ou ← / →: volante
Analógico Direito ou ↑ / ↓: câmera
L2 / R2: olhar para os lados
L2 + R2: olhar para trás
L2 / R2 + ●: drive-by (atirar em movimento)
SELECT: muda visão
▲: sair de veículos
✖: acelerador
■: freio / marcha a ré
●: atirar para frente (só em motos)
L1: Trocar estação de rádio
R1: Freio de mão
L3: buzina
R3: ativar missões ocupacionais

Produtora: Rockstar Leeds / Rockstar North **Distribuidora:** Rockstar Games **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** caracterização e variedade **Ponto Fraco:** nada de multiplayer **Diversão:** 10 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 10 **Gráficos:** 7,0

NOTA 8,5



DETONADO

PORTLAND

Home Sweet Home

Entre no carro e dirija até seu esconderijo. Entre, troque de roupa e volte para o carro. Leve Vincenzo até a casa dele e inaugure o primeiro ponto de missões.

** Seus objetivos aparecem sempre no mapa do jogo. Amarelo indica o seu destino; azul, amigo; vermelho, inimigo; verde, item. A bolinha mostra que a indicação está no mesmo nível que você, enquanto o triângulo marca itens acima de sua posição e o triângulo invertido itens abaixo dela.*

MISSÕES VINCENZO

(V no Radar)

Portland Slacker

Pegue qualquer veículo, vá até St. Mark's e leve o traficante para trabalhar.

Dealing Revenge
Vá até Chinatown e mate o traficante Sindacco no beco e outros dois ali perto.

Snuff
Pegue uma pistola na Ammu-Nation e vá até o canteiro de obras. Mate os três inimigos, pegue o celular e o carro do último e mude a cor no Pay 'n' Spray.

Smash and Grab
Roube um carro de quatro lugares e chegue aonde estão os mafiosos da familia Leone antes que o marcador de mesmo nome se esvazie. Estacione perto deles, espere os três entrarem e saia voando dali. A perseguição policial começa com três estrelas – livre-se logo delas na Pay 'n' Spray ali perto e volte para o esconderijo de Vincenzo.

Hot Wheels
Pegue o carro que está estacionado em Trenton e vá direto para a Pay 'n' Spray para eliminar as três estrelas de procurado. Siga para a garagem de Vincenzo e, depois da conversa telefônica, siga até o Car Crusher e destrua o carro.

The Portland Chainsaw Masquerade
Entre no navio cargueiro e pegue o revólver .357 e o colete antes de enfrentar os malucos de serra elétrica. É bom estar com a habilidade de corrida infinita (veja *Missões Ocupacionais*) pois eles são muitos e não param de correr pela sala. Corra para os cantos, vire-se rápido e atire com o .357 – uma bala, uma morte. E ainda vai sobrar munição para queimar o traidor do Vincenzo.

MISSÕES JD O'TOOLE
(J no radar)

**Se estiver vestindo o terno de mafioso (Leone's Suit), as missões de JD não começarão. Neste caso, você deve voltar para o esconderijo e vestir roupas básicas (Casual Clothes).

PORTLAND

Bone Voyeur!
Entre na van de JD e dê um rolê pelo bairro procurando as prostitutas (pontos azuis) que devem dinheiro para ele. Você tem 3h45min para conseguir $750. Quando um cafetão aparecer (ponto vermelho), mate-o para pegar a grana que ele roubou das garotas. Com o bolso cheio, volte para a boate.

Don in 60 Seconds
Entre no carro que está em frente à boate e leve Salvatore para longe dali. Elimine as duas estrelas de Procurado e leve o chefão para a segurança da casa dele.

A Volatile Situation
Arme-se e vá para o cassino. Você pode esperar pelos Sindaccos ou ir ao encontro deles. Defenda a casa de apostas da máfia enquanto grupos de inimigos atacam e neutralize o caminhão-bomba no final. Se ele estacionar em frente ao cassino, roube-o e leve-o para longe antes que exploda.

Blow Up 'Dolls'
Arme um veículo com explosivos e dirija com cuidado até a garagem da boate dos Sindaccos. De preferência, use o carro Sindacco Argento, para que os seguranças abram a passagem para você. Estacione, afaste-se e detone os explosivos.

Salvatore's Salvation
Siga o carro do Sindacco, mas mantenha distância para não ser visto. Depois que eles partirem com Salvatore no porta-malas, chegue antes ao Car Crusher, roube o carro assim que eles sairem de dentro e dirija para a mansão do chefão da máfia.

The Guns of Leone
Saindo da boate de JD, suba no telhado no beco do outro lado da rua, pegue o rifle sniper e fique em posição. Quando os Sindaccos aparecerem, bala neles. Use a pílula de desaceleração que está no telhado para facilitar o trabalho e mude de posição a cada grupo que atacar seu chefe. Os policiais também vão entrar na treta, mas é muito difícil acertá-los à distância, pois eles são muitos. Caia para a rua e termine a missão no estilo Rambo.

Calm Before the Storm
Comece indo à mansão de Salvatore em, no máximo, 1h30min. Agora, fique de olho no radar e siga o helicóptero até o canteiro de obras e depois até Chinatown. Suba no telhado onde o helicóptero pousou e mate os Triads. Desça e finalize os que sobraram.

Importante: Caso você queira aproveitar a chance para dar um rolê de helicóptero, use uma moto para passar pelo marcador amarelo que inicia a missão.

The Made Man
Leve JD para Harwood; mas antes, dê cabo dos Sindaccos que se colocam no caminho. Quando chegar ao Car Crusher, surpresa: JD é executado como um delator e agora você deve levar Mickey para a casa dele e depois jogar o carro no rio ou no mar.

MISSÕES MA CIPRIANI
(C no radar)

PORTLAND

Snappy Dresser
Pegue a câmera em seu apartamento e siga a van de Casa mantendo uma distância segura. Após as duas garotas entrarem na van, continue na cola do cara. Quando os carros pararem, siga a pé e tire fotos do gordão pervertido junto com as garotas. Leve as fotos de volta para sua mãe.

Big Rumble in Little China
Derrote as duas gangues de Triads em Chinatown. Uma está dentro de um caminhão blindado, por isso, o único jeito de pegá-la é bater no caminhão com algum veículo robusto para que os inimigos saiam e você possa eliminá-los.

Grease Sucho
Arrume um carro rápido, vá para a linha de largada e ganhe a corrida contra Sucho. Em seguida, persiga o cara e apague-o. É bom guardar o raro Low Rider. Você vai precisar dele.

Dead Meat
Vá até a delicatessen de Casa e leve-o até a fábrica. O gorducho vai tentar fugir e você deve chegar por trás, devagar, para surpreendê-lo com o machado. Depois de matá-lo, entre na van, elimine as estrelas de procurado e volte à delicatessen.

No Son of Mine
Pegue a calibre 12 e mate os trocentos assassinos que sua mãe contratou para acabar com você. Se você permanecer dentro da área da garagem da casa, é mais fácil. O último grupo tem armamento pesado: procure abrigo e ataque à distância. Mesmo depois da missão finalizada, os assassinos volta e meia aparecem pela cidade para infernizá-lo. Mate-os e ganhe coletes e munição.

MISSÕES SALVATORE LEONE
(S no radar)

PORTLAND

The Offer
Encontre Jane Hopper no porto e fuja dali depois de entregar a grana para ela.

Ho Selecta!
Arrume um carro grande, pegue seis prostitutas pela cidade e leve-as até o porto. Se alguma estiver ocupada dentro de um carro, atire nele e em seguida mate o cliente para que ela siga com você. É preciso cumprir essa missão em 6 horas.

Freighteners
Persiga os carros dos chefes do sindicato, atire para que eles desçam e, em vez de matá-los, dê umas porradas para assustá-los.

Rollercoaster Ride
Siga rapidamente para a estação de rádio antes

que Jane Hopper saia de lá. Mate o motorista dela e entre na limusine. Dirija como um doido para deixá-la bem assustada e, quando o marcador Scare se encher, leve-a para o porto.

Contra-Banned
Com um carro de quatro lugares, apanhe três capangas e entre no porto. Quando o tiroteio começar, entre no carro com as drogas e fuja. Elimine as estrelas de procurado e guarde o carro na garagem indicada no mapa.

Sindacco Sabotage
Vá até o território dos Diablos e detone-os antes que todos os Leones sejam mortos.

The Trouble with Triads
Pegue a grana de Sal no galpão de Callahan Point e traga-a de volta à mansão. Seja rápido, pois alguns Triads explodiram o lugar e o dinheiro pode se queimar. Se você estiver à prova de fogo (veja o item *Missões Ocupacionais*), é melhor.

Driving Mr. Leone
Leve Salvatore ao terminal de balsas e saia voando de lá quando a policia baixar. Não adianta passar na Pay 'n' Spray para eliminar as estrelas de procurado pois elas voltam assim que você é avistado pela policia; portanto siga logo para a ponte de Callahan. Salte a rampa para chegar a Staunton Island e vá até seu novo esconderijo.

STAUNTON

A Walk in the Park
Mate o prefeito no parque, mas cuidado com os seguranças. Pegue o celular do defunto e leve-o para Salvatore em seu esconderijo.

Making Toni
Dirija o carro de Mickey até o local da reunião com Salvatore. Com o término da missão, você recebe o "perdão" da mamãe, o que faz com que os assassinos parem de caçá-lo pela cidade.

Caught in the Act
Entre no barco e atire em qualquer coisa que se mover.

Search and Rescue
Pegue a limusine blindada de Sal e parta para o resgate em Fort Staunton. Estacione, entre no beco a pé e abra caminho até seu chefe. Escolte-o à limusine e depois à segurança do esconderijo.

Taking the Peace
Entre na van estacionada no hospital e aperte ✖ para assumir o controle do carro de Paul Sindacco. Siga para a reunião e atropele todos os inimigos.

Shoot the Messenger
Com o bote que Sal deixou no pier, persiga e mate seu alvo na base do drive-by marítimo. É meio difícil por causa da velocidade dos barcos, mas mesmo se não conseguir, você ainda terá duas chances: a pé, quando aportar em Staunton, ou em uma perseguição de carros quando ele roubar um. Mas apague-o antes que chegue a Fort Staunton.

SHORESIDE

Rough Justice
Ao tentar iniciar a missão, você recebe uma mensagem de que é necessário uma roupa de advogado. Siga para o ícone da nova loja de roupas, vista-se como gente decente e volte para o ponto de Salvatore. Apanhe os três aliados em Cedar Grove e vá puxar briga com os Forellis, batendo nos carros deles e eliminando todos os pontos que aparecerem no mapa.

Dead Reckoning
Encontre Paul Sindacco na represa e vá atrás do barco dele com uma moto, pela margem do rio. Um missil é suficiente para afundar o bastardo.

Shogun Showdown
Arrume um Yakuza Stinger para que os guardas abram os portões para você ou dispense a gentileza e chegue mandando bala. Dentro do pátio, roube o tanque e plante uma bomba nele na loja de 8-Ball em Staunton. Guarde o tanque em uma de suas garagens, saia e detone o explosivo. Desta maneira, você completa a missão e ainda fica com o tanque.

The Shoreside Redemption
Pegue uma viatura ali mesmo na delegacia e faça a escolta do comboio. Depois da emboscada, volte protegendo o carro forte dos inimigos até chegar ao tribunal. É preciso alternar entre a traseira e a dianteira do carro, pois não só há bloqueios que devem ser abertos, como também há carros que atacam por trás, e precisam ser neutralizados.

PORTLAND

The Sicilian Gambit
Junto com Sal, vá até a prefeitura em Staunton e fuzile os sicilianos. Quando Sal sair do prédio, siga para o pier, mate o vigia e embarque na lancha para começar a perseguição. Metralhe inimigos aéreos e marítimos até chegar ao farol. Suba as escadas e abata o helicóptero com mísseis.

MISSÕES MARIA
(M no radar)

PORTLAND

Shop 'til you Strop
Leve Maria para a loja e despiste a policia quando ela sair. Leve-a para a segunda loja e dê outro perdido nos homens da lei, retornando à casa dela quando a barra estiver limpa.

Taken for a Ride
Arrume um carro rápido e forte e leve Maria até os traficantes. Persiga-os depois que ela entrar no carro deles e bata neles até que saiam. Mate-os e leve Maria de volta para casa.

Booby Prize
Arrume uma moto, vá para a linha de largada e chegue em primeiro.

Biker Heat
Vá a Chinatown tirar satisfações com os motoqueiros. Não é preciso eliminar a gangue de Wayne – pegue uma moto, persiga o chefe deles e mate-o.

Overdose of Trouble
Leve Maria para o restaurante em Callahan Point. Motoqueiros vão sair em perseguição e agora você deve passar por todos os lugares que Maria indicar até chegar à mansão de Salvatore.

MISSÕES DONALD LOVE
(D no radar)

STAUNTON

The Morgue Party Candidate
Intercepte o rabecão e atire ou bata nele para que o motorista saia e você possa roubá-lo. Leve-o para a Pay 'n' Spray e depois para a garagem de Donald.

Steering the Vote
Pegue a van estacionada e passe pelas zonas eleitorais divulgando a campanha de Donald Love (é mais fácil escolher as mais distantes primeiro). Outras vans do candidato rival vão surgir para competir pelos votos – você deve assegurar cinco zonas em pouco mais de seis horas e depois destruir as vans concorrentes. Pelo tempo do jogo, isso é mais ou menos seis minutos.

Cam-Pain
Quatro horas é o tempo de que você dispõe para matar os cabos eleitorais concorrentes. Ataque primeiro o grupo no topo do prédio da AM (próximo ao inicio da missão), depois o grupo perto do parque e, por último, aqueles que estão no campus da faculdade. Em todos, cuide primeiramente dos seguranças armados.

Friggin' the Riggin'
Passe na loja do Phil Cassidy (uma Ammu-Nation de rico), pegue o lança-chamas e vá até o armazém dos Forelli (fique esperto pois na esquina há uma pílula de slow que ajuda muito na missão). Pegue as granadas no meio das vans e detone-as para impedir uma eventual fuga. Entre e queime as pilhas de papel e impressoras dos donos do lugar. Ah, e faça churrasco deles também. Cuidado, pois mesmo depois de matar os Forelli que ali estão, outros aparecem. Se algum deles fugir depois da destruição toda, pegue a moto encostada na parede e persiga o desgraçado.

Love & Bullets
Proteja a limusine com o rifle sniper ou com alguma arma mais pesada. Assuma a direção, mas não pise no acelerador: arme imediatamente um drive-by para a esquerda: uma caminhonete Forelli vai vir à toda pelo beco, mas é só deixá-la bater para depois enchê-la de tiro. Acelere quando o carro começar a pegar fogo e, com os inimigos fora do caminho, é um só passeio de volta ao prédio de Donald.

Counterfeit Count
Siga a van com os votos da eleição até que ela faça uma parada. Espere o courrier passar correndo com o malote para dar o bote no coitado. Pegue o malote e repita a operação.

Love on the Rocks
Encontre o amigo de Love e entre no carro dele. Logo depois, invada a área à frente e roube a van com as provas. Você pode abrir caminho à bala, mas demora muito e é perigoso. Use o sniper para eliminar os guardas da entrada e, com uma moto, pule pela rampa e vá voando até a van. Desça da moto, esconda-se entre as carretas e mate os inimigos mais próximos. Suba na van e fuja sem olhar para trás, levando a van para Donald.

SHORESIDE

Panlantic Land Grab
Leve Donald ao aeroporto e depois siga o comboio de Avery Carrington. Você deve matá-lo, mas não pode explodir o carro. Elimine primeiramente as escoltas e depois persiga-o, atirando no carro até que ele saia. Quando isso acontecer, mate-o, pegue os planos e leve Donald de volta.

Stop the Press
Vá até a igreja de Staunton e aponte alguma arma para o repórter até que ele conte onde estão as fotos. Depois que ele abrir o bico, leve-o até o local indicado e elimine-o logo em seguida.

Morgue Party Resurrection
Missão cronometrada, então arrume algum carro rápido para chegar aos dois cadáveres e levá-los para o hangar no aeroporto. É melhor começar por Ned (o que está em Staunton), pois seu corpo está em um rabecão parado e, na hora que você voltar, a ambulância com o cadáver de Avery estará mais perto do aeroporto.

Love on the Run
Corra para a segurança da garagem e mate todos os colombianos dali. Assim que a barra estiver completamente limpa, leve Love ao aeroporto.

MISSÕES CHURCH CONFESSIONAL
(Igreja)(Sino no radar)

STAUNTON

L.C. Confidential
Arrume algo rápido para chegar ao primeiro ponto marcado pois a missão é, em parte, cronometrada. Roube o carro do FBI e siga para o local de encontro. O informante vai fugir: atropele-o, pegue o relatório e leve para o ponto marcado. Leve também o carro do FBI – ele é ótimo para as missões Vigilante.

The Passion of the Heist
Encha o carrinho na loja do Phil pois você vai precisar de armamento pesado. Siga para a balsa, mas estacione longe de onde estão os bandidos. Acerte com o sniper o cara que está segurando a maleta e o helicóptero alçará vôo. Neutralize os outros inimigos do mesmo jeito e derrube o helicóptero com um missil. Pegue a maleta de diamantes e entregue-a no ponto marcado.

Karmaggedon
Pegue o caminhão de bombeiro e divirta-se! Você tem um certo tempo para causar o máximo possível de destruição e encher o marcador. Por fim, destrua o próprio caminhão.

False Idols
São três os alvos principais, chegando por mar, terra e ar, e você pode eliminá-los na ordem que quiser, do jeito que quiser, mas a tarefa deve ser concluída antes que eles cheguem à estação de rádio. Um método simples, mas funcional, é ir primeiro atrás da limusine, usando uma moto. Persiga-a atirando em sua traseira e acabe com ela nas proximidades da Ammu-Nation. Espere o Patriot (jipe) blindado passar e retire-o da equação com um missil. Agora é só ir atrás do helicóptero e abatê-lo no ar ou, ainda mais fácil, quando estiver prestes a pousar. Volte para a igreja para confessar seus pecados.

MISSÕES LEON MCAFFREY
(R no radar)

STAUNTON

Sayonara Sindaccos
Entre no carro de Leon e toque para território Sindacco. Mate os gângsteres da área, volte para o carro e atire pra todo lado enquanto Leon dirige.

The Whole 9 Yardies
Roube uma moto dos Forellis sem matar nenhum deles e rume na direção do hospital mantendo uma velocidade adequada, de modo que os inimigos possam segui-lo em suas
motos. Os Yardies vão atacar os Forellis. Junte-se a eles.

Crazy '69'
Olha o diretor de cinema Quentin Tarantino inspirando *GTA*! Use a katana para dar cabo dos "Crazy 69", claramente inspirados em *Kill Bill*, longa-metragem dividido em duas partes que é quase tão violento quanto a série *GTA*. Felizmente, ao contrário do filme, existem apenas 20 oponentes na missão.

Night of the Livid Dreads
Vá a Newport e defenda os Yardies dos Sindaccos. Abra caminho pelos becos fuzilando todos os inimigos até a chegada de uma ambulância.

Munitions Dump
Destrua os dois caminhões antes que eles cheguem ao seu destino. O melhor é usar um lança-misseis. Oriente-se pelo mapa e arme uma tocaia para eles.

MISSÕES EIGHT-BALL
(8 no radar)

SHORESIDE

No Money, Mo' Problems
É só visitar o Bola 8, dar uns $10.000 para ele e depois esperar o cara telefonar.

Bringing the House Down
Assim que sair do pátio com a van, desça e elimine os carros dos Forellis. Entre pelo túnel ao lado do aeroporto e siga até o final. Mate as testemunhas e plante os explosivos nos pontos indicados. Depois da terceira carga, abandone a van e fuja com o carro que encontrar nos trilhos do metrô.

MISSÕES TOSHIKO KASEN
(T no radar)

STAUNTON

More Deadly than the Male
Passe pelos guardas Yakuza na praia de Bedford, roube o barco com a munição e leve para o contato de Toshiko.

Cash Clash
Destrua com misseis os três carros blindados antes que eles cheguem ao destino.

A Date with Death
Traga a limusine de Toshiko e passe no alfaiate para pegar um smoking e ir à ópera. Depois, mate os Forellis e fuja na limusine.

Cash in Kazuki's Chips
Vá ao esconderijo de Kazuki, mate todos os guardas e pegue um dos carros dos Yakuza para seguir o helicóptero. Suba rápido até o heliponto do cassino e mate Kazuki e seus guardas. Pegue a espada dele e leve-a de volta para Toshiko.

MISSÕES EXTRAS

PORTLAND

Car Salesman (entre 8:00 e 18:00)
Localização: estacionamento da Capital Autos.

Objetivo: São quatro carros em cada nivel e o objetivo é chegar ao nível 6. Leve os clientes para dar um passeio em cada um dos carros estacionados, impressione-os com manobras e outras ações até que o marcador "Sale" se encha e depois dirija de volta ao pátio da loja. Os clientes têm gosto variado e fazem diferentes pedidos. Confira as diferentes frases iniciais e descubra aquilo que eles querem:

1- "I need something that's tough to chase, man.": Fique com uma estrela de procurado e elimine-a logo depois. Repita até o final.
2- "I need a ride that takes it to those sidewalk suckers.": Atropele os pedestres nas calçadas.
3- "Oh man! I bet this bad-boy can fly!", e; "This baby looks fast": Dirija rápido, mas tome cuidado com o carro.
4- "I heard these things give a nice steady ride.", e; "Ever since my operation I need a slower car.": Dirija devagar e com cautela.
5- "My buddy can do gnarly rolls in his ride – I love that shit!": Use o terreno acidentado da área onde está o Car Crusher para dar saltos e piruetas.
6- "It's gripped! Let's offroad!": Saia das ruas e dirija um tempo por caminhos acidentados.

*** Se as frases "I like the car, but I don't like the color." e "I like it, but it's pretty beaten up." aparecerem depois que você convencer um cliente, leve o carro para a Pay 'n' Spray e volte para a loja sem bater.*

Scooter Shooter
Localização: Suba na Faggio (Vespa) em um beco de Chinatown.

Objetivo: Acerte mais de oito alvos em três minutos, use o botão R para desacelerar o tempo.

9MM Mayhem
Localização: Suba na Freeway (moto chopper) em um beco de Red Light District.

Objetivo: Acerte dez alvos em três minutos e meio.

'Bumps & Grinds'
Localização: Suba na Sanchez na pista de motocross.
Objetivo: são 10 traçados. É preciso bater o tempo de cada um para avançar:

1- 58s
2- 1min15s
3- 1min14s
4- 1min13s
5- 1min30s
6- 1min32s
7- 1min30s
8- 1min51s
9- 1min23s
10- 1min19s

Thrashin' RC
Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no canteiro de obras.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto (não finque o dedo no acelerador, é melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar).

RC Triad Take-Down
Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood em Chinatown.

Objetivo: Procure Triads (jaquetas azuis) e exploda o carrinho de controle remoto para matar 20 deles.

Noodle Punk
Localização: Noodleboy (Vespa de delivery) em Chinatown (na calçada do restaurante Punk Noodles).

Objetivo: Entregue os noodles aos clientes usando controles drive-by. Complete o nível 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

Wong Side of the Tracks
Localização: Suba na Sanchez (moto de cross) da estação de trem de Saint Mark's.

Objetivo: Corra pelos trilhos do trem sem cair e chegue em primeiro. Não acelere muito, principalmente nas curvas, pois se sua moto cair dos trilhos suspensos é "Mission Failed" na hora.

Slash TV
Localização: no navio cargueiro (mesmo local da missão The Portland Chainsaw Masquerade) das 18:00 às 5:00, mas é preciso estar com a roupa de Jason (Overalls) ganha depois da missão The Portland Chainsaw Masquerade.

Objetivo: Eliminar os malucos com motosserras até completar o nível 5. Use coletes e armas que matam com um só tiro, corra o tempo todo e refugie-se no canto esquerdo inferior (a única porta que não abre).

Scrapyard Challenge
Localização: Suba na Sanchez perto do Car Crusher.
Objetivo: Fazer 20 pontos em dois minutos pegando os simbolos espalhados.

STAUNTON

Ragin' RC
Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no parque em Bellevile Park.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto. Não finque o dedo no acelerador. É melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar.

Love Media (ou Car-azy Giveaway)
Traga os veículos da lista da parede para a garagem em Bedford Point e ganhe um V8 Ghost e uma PCJ-600 na frente do esconderijo de Staunton. A maioria dos itens da lista pode ser vista rodando por todo lugar em Liberty City. Os carros mais raros estão marcados com asterisco na lista abaixo e trazem indicações de onde podem ser localizados.

VEÍCULOS	TIPO
Hearse	Rabecão*
Faggio	Moto Vespa
Freeway	Moto Chopper
Phobos	VTCarro Esporte
Infernus	Carro Esporte
Sentinel	Sedan de Luxo
PCJ-600	Moto Esporte
Deimos SP	Carro Esporte
Manana	Compacto Coupé ou Conversível
Hellenbach	GTMuscle Car**
V8 Ghost	Carro Esporte
Thunder	RoddMuscle Car customizado***
Banshee	Carro Esporte
Landstalker	SUV
BF Injection	Buggy****
Patriot	SUV estilo Humvee

* Atrás do hospital de Staunton, perto do terminal de balsa.
** Disponível no Showroom da Capital Autos depois do nível 4 na missão Car Salesman.
*** Roube de Sucho depois da matá-lo na missão Grease Sucho; ou em um estacionamento ao lado da ponte Callahan, em Portland.
**** Na praia embaixo da mansão de Salvatore.

Well Snacked Pizza
Localização: Pizzaboy (Vespa de delivery) em Bedford Point, na calçada do restaurante Joe's Pizza.

Objetivo: Entregue as pizzas aos clientes usando controles drive-by. Complete o nível 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

Go Go Faggio
Localização: Suba na Faggio em Newport, na entrada da área que se parece com um porto.

Objetivo: Passe pelos 25 checkpoints em 110 segundos.
Bike Salesman (das 8:00 às 18:00)
Localização: Loja de motos Hogs &Cogs ao lado do Corpo de Bombeiros.

Objetivo: Vender 40 motos. O procedimento é o mesmo da missão Car Salesman, sendo que você deve atropelar e atirar em pedestres com a Freeway, pilotar rapidamente com a PCJ-600, devagar com a Faggio e por terrenos irregulares e fazendo acrobacias com a Sanchez.

Karmageddon
Localização: Entre em um dos caminhões do corpo de bombeiros de Belleville Park, depois de completar a missão de mesmo nome (Church Confessional).

Objetivo: encher o marcador causando destruição. Complete a missão duas vezes para contar na porcentagem.

SHORESIDE

Awol Angel
Localização: Moto Angel estacionada em Wichita Gardens.

Objetivo: acertar mais de 10 alvos em 3 minutos.

CHASIN' RC
Localização: Van da Toyz 'N' the Hood na área interna do aeroporto.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto.

See the Sight Before Your Flight
Localização: Barraquinha com os mesmos dizeres no alto das escadas depois dos terminais de embarque do aeroporto.

Objetivo: Leve os turistas para tirar fotos em locais diversos da cidade. Aliás, tire as fotos para eles e depois leve-os de volta ao ponto de origem. Atenda doze clientes para completar a missão.

MISSÕES OCUPACIONAIS

(ativadas com R3 em situações e veículos específicos)

Bombeiro (Firefighter): Apague os incêndios com o caminhão de bombeiro (Firetruck). Chegue ao nível 12 para ficar à prova de fogo.

Lixeiro (Trash Dash): Recolha as lixeiras com o caminhão de lixo (Trashmaster) e leve de volta ao depósito. Para contar na porcentagem, faça a missão nas três ilhas do jogo.

Justiceiro (Vigilante): Use as viaturas ou qualquer outro veículo policial para caçar os criminosos. Completando o nível 12, você ganha um colete mais forte.
Paramédico (Paramedic): Com a ambulância, recolha pacientes pelas ruas (máximo de três por vez) e leve-os para o hospital. Complete o nível 12 para correr quanto tempo quiser sem se cansar.
Taxista (Taxi-Driver): Pegue um táxi, recolha passageiros e leve-os a seus destinos. Complete cem corridas (não precisa ser de uma vez!) para ganhar o táxi especial Bickle 76 em uma garagem em Shoreside.

Avenging Angels
Localização: Usando a roupa dessa gangue (ganha na missão Freightners), fale com algum cara que tenha as mesmas roupas perto da estação de metrô de Chinatown (Portland), dentro do parque em Belleville Park (Staunton) e em Wichita Gardens (Shoreside).

Objetivo: Pegue uma moto e persiga os alvos pela cidade. Alguns estão a pé, outros em carros ou motos; portanto, a melhor estratégia é fazer drive-by atirando para frente quando estiverem motorizados e para os lados quando estiverem a pé. Não deixe seu companheiro ser morto pois é um martírio conseguir outro sem ter de recomeçar. É preciso completar o nível 15 em cada uma das ilhas.

CORRIDAS

Para vencer estes desafios, basta aparecer com um veículo rápido nos pontos indicados a seguir:

PORTLAND

Low-Rider Rumble (carros)
Localização: Telefone público em Trenton, na frente da fábrica de salsicha, depois da missão Grease Sucho.

Red Light Racing (motos)
Localização: Telefone público em Chinatown, na grande avenida, depois da fase Booby Prize.

STAUNTON

Deimos Dash (carros)
Localização: Telefone público em Aspatria, ao lado de um estacionamento, depois da missão Grease Sucho.

Torrington TT (motos)
Localização: Telefone público em Bedford Point, depois da fase Booby Prize.

SHORESIDE

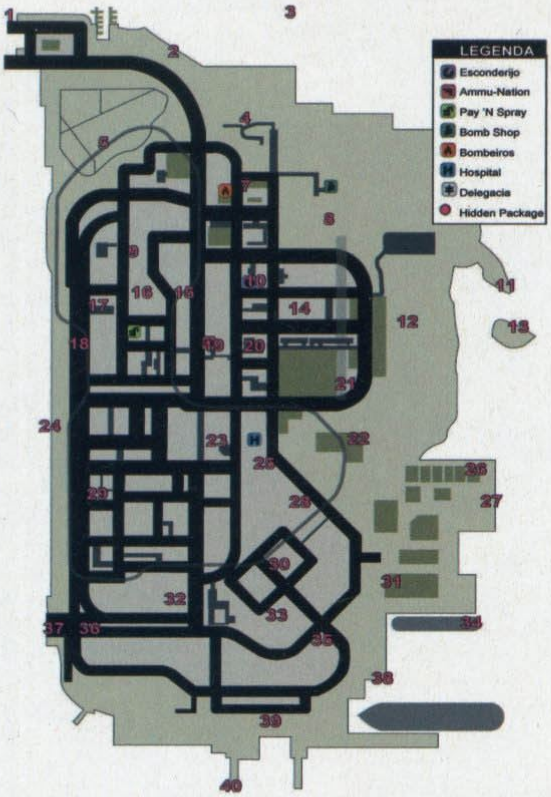
Wi-Cheetah Run (carros)
Localização: Telefone público em Wichita Gardens, perto dos prédios de apartamentos, depois da missão Grease Sucho.

Gangsta GP (motos)
Localização: Telefone público em Pike Creek, em frente ao outdoor da KC, depois da fase Booby Prize.

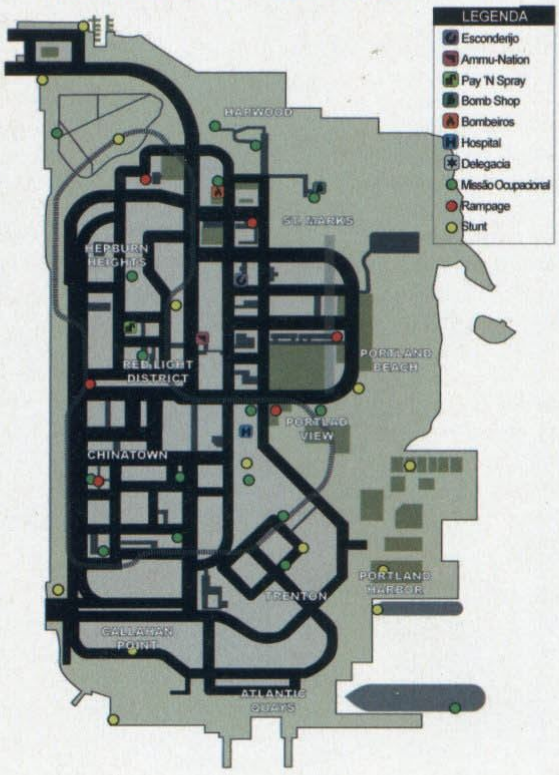
EXTRAS

Saiba onde estão todos os pacotes, rampages e saltos

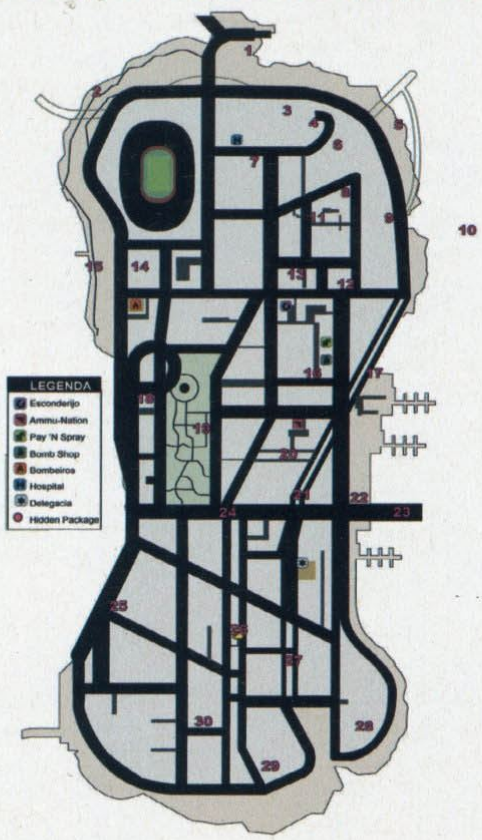
PORTLAND - HIDDEN PACKAGES



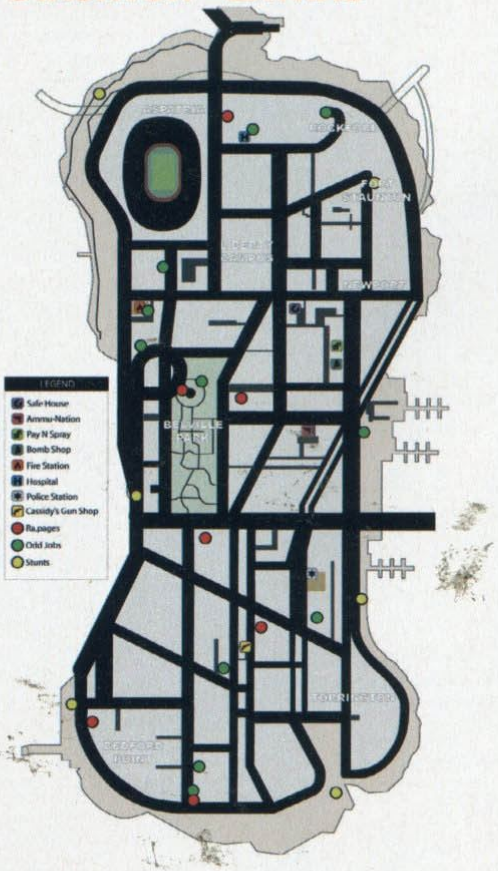
PORTLAND - EXTRAS



STAUNTON - HIDDEN PACKAGES

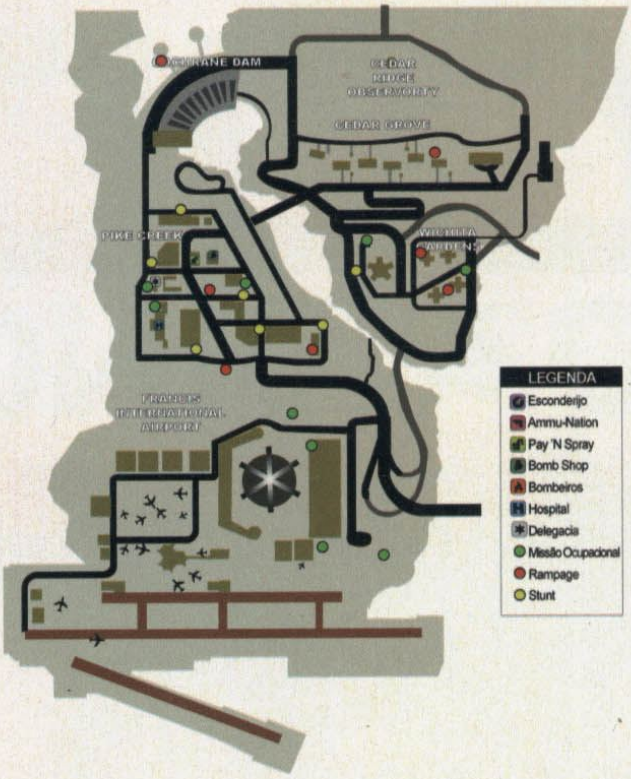


STAUNTON - EXTRAS



SHORESIDE - HIDDEN PACKAGES

SHORESIDE - EXTRAS



HIDDEN PACKAGES - PORTLAND

1- Dentro da guarita.
2- Em uma parte de difícil acesso, na praia. Use um barco.
3- Na ilhota. Use um barco.
4- No meio das engrenagens do Car Crusher.
5- Na pista de cross, embaixo do trilho do trem.
6- Entre o gramado e o concreto.
7- O pacote mais difícil de todos! Com uma moto PCJ-600, entre no estacionamento da Capital Autos, encoste na grade e vá com tudo em direção à parede do posto de gasolina. Com uma boa dose de sorte, você será jogado para o telhado na batida.
8- Nos destroços de um carro nas imediações da Bomb Shop.
9- Entre as duas cabinas no terreno em construção.
10- Ao lado da porta do esconderijo. Use um caminhão para alcançar.
11- No fim da picada atrás da mansão de Salvatore.
12- Na encosta da montanha perto da mansão Salvatore.
13- Nas escadas que levam ao farol. Use um barco.
14- Na parte baixa de uma rampa entre os edifícios.
15- Nos destroços do House of Dolls (depois da missão Blow Up Dolls).
16- Salte com uma moto PCJ-600 pela rampa das ruínas da Dolls House e caia em um andar elevado da construção. Depois, desça até o local do pacote.
17- Atrás das latas de lixo.
18- No canteiro entre as duas pistas.
19- Atrás da Ammu-Nation.
20- No meio das latas de lixo.
21- No restaurante Marco's Bistro.
22- Embaixo dos trilhos do trem.
23- No beco em frente ao hospital.
24- Outro muito difícil. Venha a toda velocidade com uma PCJ e suba a estreita escada que leva à estação de trem. Você baterá em algo e será jogado no telhado onde está o pacote.
25- Atrás do hospital, ao lado de uma janela.
26- Em cima do último de uma fileira de galpões no porto. Para chegar até lá, use uma moto PCJ-600 e pule pela rampa adjacente mirando à direita, para cair em cima do galpão em construção. Daí, é só ir pulando de telhado em telhado até chegar ao pacote.
27- Suba na carroceria de um caminhão Yankee e pule para cima do contêiner.
28- Escondido no meio das árvores e arbustos
29- No beco, ao lado de um Rampage.
30- No telhado da fábrica de salsichas. Chegue até lá pelos trilhos do trem.
31- No telhado do galpão do porto.
32- No canteiro do estacionamento.
33- No telhado da petrolífera AM. Pule no capô de um carro grande e depois para a cabine logo abaixo do telhado.
34- Pule com algum veículo para dentro do navio.
35- Entre o muro baixo e o alojamento.
36- Em uma viga da ponte.
37- Com uma PCJ-600, venha a toda velocidade pela grande avenida que liga Red Light District a Chinatown. Vá seguindo pela linha entre meio-fio e gramado e pule pela rampa embaixo da ponte Callahan. É dificílimo, mas você deve cair na pequena viga lá do alto.
38- No vão entre as duas últimas carretas.
39- No meio de duas lixeiras.
40- Na ponta do cais.

HIDDEN PACKAGES - STAUNTON

1- Entre uma carreta e uma cabine.
2- Ao lado da rampa natural.
3- Garagem ao lado do túnel em obras.
4- No canteiro.
5- Na pequena enseada.
6- No estacionamento do Ristorante Ecoli.
7- Dentro da estação de metrô.
8- Atrás da placa "bottiglia", use uma ambulância como apoio.
9- No pé da ponte (cuidado para não cair na água).
10- Na ilhota. Use um barco.
11- Atrás de uma lixeira no beco.
12- No telhado do Staunton Café, atrás da placa. Use uma ambulância como apoio.
13- No segundo andar de um prédio que fica em ruínas depois da missão Bringing the House Down.
14- No meio do estacionamento.
15- Ao lado da saída de esgoto.
16- Entre duas lixeiras ao lado da Bomb Shop.
17- No pé da ponte.
18- Suba a ponte que leva à Shoreside pela contramão. No exato ponto em que há uma junção dela com um prédio, suba na mureta e pule até o pacote numa pequena passarela de metal.
19- Atrás do obelisco no parque.
20- No toldo de vidro. Use uma ambulância como escada.
21- Suba a rampa do canteiro entre as duas pistas da ponte e pare no final. Ande cuidadosamente pela beirada até o pacote.
22- Na parte mais baixa, ao lado do contêiner vermelho.
23- Embaixo da rampa em uma das vias da ponte.
24- Nos arbustos do canteiro.
25- Entre dois arbustos no terreno da igreja.
26- Segundo andar da loja do Phil.
27- Ao lado de uma árvore do canteiro que divide a pista.
28- Atrás do cassino.
29- Em um lance de escadas, perto da escultura de estrela.
30- No topo das escadas do prédio branco.

HIDDEN PACKAGES - SHORESIDE

1- No túnel, ao lado da barreira.
2- Atrás do contêiner vermelho.
3- Na parte baixa da represa.
4- Na beira do penhasco.
5- Atrás de uma pedra.
6- No jardim de uma casa.
7- Perto da água.
8- Na área rochosa.
9- Atrás do outdoor "The Third Leg".
10- Entre a parede e os silos.
11- Perto da Pay 'n' Spray, atrás de uma grade.
12- Em uma garagem nos fundos da delegacia.
13- Perto das escadas.
14- Perto da água.
15- Na porta da garagem.
16- Perto da água.
17- Do lado de uma lixeira, nos fundos da "casa" de Donald Love.
18- No telhado.
19- Encoste uma ambulância no muro dos fundos do hospital. Pule no capô e depois para o telhado onde está o pacote.
20- Atrás dos outdoors.
21- No gramado.
22- Embaixo da ponte.
23- Atrás do letreiro dos terminais do aeroporto. Pule com uma moto pela rampa perto dos bombeiros, caia no telhado e dê a volta.
24- Use uma ambulância para subir no cercado de contêineres ou uma moto para saltar a rampa próxima. O pacote está no meio deles.
25- Na área do prédio circular do aeroporto, há uma escada de avião sozinha. Salte por ela e caia na passarela elevada. Salte outra rampa e pegue o pacote.
26- Atrás da placa Liberty International Airport. Pule com uma moto pela escada de avião.
27- Pule com uma moto pela rampa e aterrisse na asa do avião.
28- Atrás do hangar.
29- Entre duas rampas.
30- Perto da água.

O CÓDIGO DA VINCI

QUANTO MISTÉRIO
O par de olhos mais enigmático de todos os tempos dá um trabalho danado aos jogadores de PlayStation 2

Sem muita polêmica, mas também sem muito brilhantismo, a obra que mais deu o que falar nos últimos tempos chega ao PS2

por Leandro Rodrigues

Junte no mesmo recipiente mistério, suspense e romance. Acrescente a tudo isso uma forte dose de polêmica e o resultado é um livro que já vendeu quase 40 milhões de cópias. Dan Brown foi o esperto escritor que usou essa fórmula em seu best-seller *O Código da Vinci* e vem colhendo os frutos até agora – sua obra se tornou tão grandiosa que transposições para outras mídias eram inevitáveis.

Apesar de sairem praticamente na mesma data, filme e jogo seguem trajetórias diferentes. Em primeiro lugar, nos consoles, a história, além de ser mais fiel à obra, mostra algumas ramificações interessantes para quem já leu o livro. Um bom exemplo são as informações disponibilizadas no menu do jogo: é possível saber mais curiosidades sobre as localidades, personagens e obras de arte.

Um fator no mínimo curioso é que o jogo não traz nenhuma imagem digitalizada dos famosos do filme, ou seja, nada de Tom Hanks ou Audrey Tautou, os atores que encarnam, respectivamente, o historiador Robert Langdom e a criptógrafa Sophie Neveu na produção de Hollywood.

Criptografia na veia

O Código da Vinci é um misto de gêneros diferentes, unindo em um só título aventura e ação. No que se refere ao primeiro estilo, os produtores acertaram em cheio. São dezenas de desafios, que vão desde simples quebra-cabeças, passando por anagramas (palavras que formam outras quando suas letras são reorganizadas) e chegando até os complexos criptogramas, nos quais é preciso substituir símbolos por letras do alfabeto. Quem não tem intimidade com a língua inglesa vai sofrer, pois em alguns desses enigmas a única pista que se tem são os diálogos entre os personagens. Mas nada que um roteiro completo como esse da Dicas & Truques para Playstation não resolva.

Já na parte da ação, o jogo mostra sua grande fraqueza. O problema nem é

SISTEMA DE BATALHA

Sempre que encontrar um inimigo, prefira atacá-lo pelas costas, sem chamar muita atenção. Caso a luta seja inevitável, corra para cima dele apertando ■. De acordo com o seu desempenho no primeiro golpe, um menu aparecerá na parte inferior da tela mostrando opções de ataque e defesa. Para continuar o combate, execute as seqüências com os botões ■, ▲, ✖, ●.
Uma dica: para o seu próprio bem, quando houver mais de um inimigo o perseguindo, o melhor é fugir, pois caso contrário sua morte na batalha é quase certa.

OS SEGREDOS DE DA VINCI

Existem vários itens secretos espalhados nos cenários do jogo. Esses artigos liberam extras como concept art, filmes e até fases bônus. Durante o detonado, mostramos a localização de cada um deles.
A quantidade de segredos de cada fase está indicada ao lado do título e a localização está marcada com um texto em negrito.

o fato de os produtores terem copiado na cara larga o sistema do sensacional *Indigo Prophecy*, mas sim terem realizado esse plágio com tamanha incompetência. Para abrir um alçapão, é preciso apertar seguidas vezes ambos os analógicos, algo que se torna repetitivo no decorrer do jogo.

No momento das batalhas, então, nem se fala: o jogador deve apertar um botão que desencadeia a ação; depois disso, uma seqüência de botões para assistir ao ataque ou a defesa de seu personagem. Além de lento, esse sistema é ineficaz quando há mais de um oponente na tela. A melhor solução, na maioria das vezes, é tentar acabar com os inimigos de maneira furtiva ou então fugir, evitando o confronto totalmente. Para quem gosta de acabar com todos os inimigos que aparecem, essa última opção tira o brilho do sistema de combate.

Nem tanto ao céu, nem tanto à terra

O visual do jogo não é lá grande coisa, ficando abaixo de muitos games dessa geração. O destaque vai para os cenários, mais pela beleza natural dos ambientes do que pela competência da produtora. A modelagem dos personagens também não é das melhores. A trilha sonora é boa e colabora bastante para criar um clima perfeito de mistério e suspense.

Enfim, *O Código da Vinci* é um bom jogo de aventura e um péssimo jogo de ação, mas pelo conjunto da obra vale o esforço de um fim de semana, principalmente se você for daqueles que não podem ver um quebra-cabeças sem solução.

COMANDOS

- ■: Ataque
- ✖: Ação
- ▲: Sem função
- ●: Sem função
- R1: Correr
- R2: Inventário
- L1: Stealth
- L2: Menu de documentos e informações
- **Analógico Esquerdo:** Movimenta o personagem
- **Analógico Direito:** Movimenta a câmera
- ←→: Seleção

DETONADO

I - The Louvre (3 segredos)

01. Examine as provas junto ao corpo, sem deixar de verificar as provas 3 e 9. Depois da conversa, volte a conferir o corpo, desta vez dando atenção ao pentagrama no peito do curador Jacques Saunière e, por último, à prova 7. Acesse o seu inventário e anote o código que está atrás do cartão que Sophie lhe entregou (454). Em seguida, digite-o no celular.

02. Dentro do banheiro, pegue o sabonete em cima da pia e combine com o rastreador que encontrou no bolso do seu paletó. Vá até a janela e aperte os botões que aparecem na tela. Langdom e sua companheira enfrentam o primeiro enigma do jogo. Organize as letras para que elas formem:

THE MONA LISA

03. Agora, no comando de Sophie, passe pela porta com grades no final do corredor. Caminhe abaixado até passar pelos guardas e encontrar um vigia de

Produtora: The Collective **Distribuidora:** 2K Games **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Muitos quebra-cabeças com diferentes níveis de dificuldade **Ponto fraco:** Visual simples e sistema de batalha fraco **Gráficos:** 6,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 8,0

NOTA 6,5

■ **MUITO CUIDADO**
O perigo espreita em todos os cantos de O Código da Vinci; avance sempre com cautela

costas. Acerte-o sem chamar a atenção, verifique o armário e pegue a luz negra que está atrás da garrafa.

04. Vá até a sala do quadro da Mona Lisa e examine a pintura. Passe a luz negra que você acabou de encontrar em todos os símbolos da tela para decifrar um criptograma. A solução é:

DA VINCI
PAINTED THOSE
THAT KNEW
BETWEEN BACCHUS
AND URIEL LIES
THE CLUE

05. Pegue a **Saturn Sphere** na estátua que está no centro da sala. Volte ao corredor principal, examine a parte mais alta do quadro do meio e Langdon vai encontrar o Priory Ring.

06. Volte ao centro do corredor e entre pela passagem que leva ao escritório de Sauniére. Dê uma olhada nos documentos em cima da escrivaninha e aproveite para pegar o kit médico na gaveta do lado direito. Usando a luz negra, examine o mapa na parede até encontrar a marca.

07. Use o duto de ar do lado esquerdo do mapa e aperte o botão indicado para levantar Sophie até essa passagem. Ela vai abrir a sala de restauração para você entrar e verificar outra escrivaninha do lado esquerdo. Depois de ler os documentos, pegue a toalha em cima da caixa amarela.

08. Na mesa do lado direito, faça a mistura dos itens: uma dose da primeira garrafa, uma da segunda e outra da quarta. Combine esse líquido com a toalha encontrada, use-a no quadro perto da mesa e pegue o **Da Vinci Arial Screw**.

09. Retorne à sala da Mona Lisa. Passe agachado pelo lado esquerdo para escapar do guarda que está do lado oposto. Passe pelo portão atrás do quadro, siga até a janela e aguarde até que os dois guardas saiam da sala.

10. Corra pelo corredor do lado esquerdo até chegar a um saguão. Desça a escada da direita e, quando estiver próximo da estátua, comece a andar devagar. Acerte o guarda pelas costas, verifique a estátua e siga pela escada do lado esquerdo. Use o Priory Ring no orifício abaixo da redoma de vidro e pegue o Fleur de Lis disc.

11. Para fugir do museu, desça as escadas e entre na passagem do lado esquerdo. Na passagem do lado direito, você pode encontrar a **Lead Coin** em um corrimão. Entre na próxima sala e passe agachado pelo lado direito. Por fim, saia pela porta do fundo.

II. Saint Sulpice (2 segredos)

12. Pegue o kit médico entre as camas e saia do quarto em que você se encontra. Entre no quarto em frente e examine o corpo da freira morta (note que a mão direita dela está apontando para a cama). Examine a cama e puxe-a. Existe um enigma embaixo dela que você vai solucionar depois. Na escrivaninha, pegue o papel e verifique o número escrito (7:14). Saia deste quarto.

13. Entre pela porta do lado direito, aquela que dá acesso a uma sacada da igreja. Passe pela próxima porta e pegue a lata de óleo. Não se esqueça de pegar também o alicate que está no armário. Volte pela sacada até o corredor dos quartos do passo anterior.

14. Atravesse a passagem que está bem à sua frente. Do lado direito está o quarto das freiras; bata na porta e converse com elas. Saia pela outra porta e veja um monge andando. Caminhe devagar e acerte-o pelas costas. Continue em frente e você encontrará uma pedra na parede com o significado de cada um dos símbolos para usar mais adiante.

15. Retorne ao quarto da freira que bateu as botas. No dispositivo, mexa em todas as letras na seguinte ordem para formar a palavra SION bem no centro do enigma.

O-P-I-E-P-O-N

16. Pegue a Bronze Slide que estava escondida. Volte ao lugar onde você atacou o monge e entre na passagem à

esquerda. Desça as escadas e passe pela porta, chegando a um grande salão. Antes de explorar o local, acerte os dois monges que estão circulando.

17. Existem 12 pilares na sala e, em cada um deles, há uma citação para escutar. Verifique a janela entre os pilares IX e X e pegue o **Tin Coin**. Verifique também a fonte perto do pilar de número VIII pois existe uma chave ali. Pegue-a e volte ao quarto da freira morta para abrir o guarda-roupa. Pegue a estátua e retorne ao salão dos pilares.

18. No vão entre o pilar III e IV, há um dispositivo no chão. Na parte esquerda, coloque a palavra Aprilis e, na direita, deixe o número XI. Pegue a estátua que apareceu, vá até a porta ao lado do pilar VII e use o alicate no cadeado.

19. Suba a escada e, no órgão, acerte o relógio para 7:14. Pegue o Cooper Slide no dispositivo secreto que se abriu e retorne outra vez ao quarto dos pilares.

20. No pilar VII, coloque a estátua com Jesus carregando uma cruz. No pilar XIV, coloque a outra estátua que você possui. Um alçapão vai se abrir entre as colunas X e XI; desça por ele.

21. Do lado esquerdo há várias caixas jogadas. Examine a pilha e pegue o **Da Vinci's Ornithopter**. Siga até o final do corredor à esquerda para encontrar uma mesa de concreto com três lanternas. Passe para a parte de trás e use a lata de óleo na lanterna. Depois, abra a lanterna da esquerda, coloque um dos Slides que você pegou e repita o procedimento na lanterna da direita. Por último, pegue um fósforo (Matches) no seu inventário e acenda as lanternas. Como se fosse mágica, a palavra Jerusalem vai aparecer escrita na parede.

22. Vá até a tumba do lado direito e empurre-a para que um quebra-cabeças apareça na parede. Você deve empurrar as pedras na ordem certa de modo a formar a palavra Jerusalem. A ordem certa é essa que você acompanha logo aí embaixo:

S	E	R	J	L	A	M	E	U
5	2	3	1	7	6	9	8	4

23. Pegue a lista dos Gran Masters do Priory of Sion, que aparece em um buraco no chão. Quando os dois monges surgirem, esconda-se atrás de um deles e elimine um de cada vez. Volte até o quarto das freiras para terminar a fase.

III - Normandy Mansion (2 segredos)

24. Vire à direita, entre no beco e passe pela janela. Elimine o monge e verifique a prateleira do lado esquerdo. Existe uma caixa com um cadeado cujo o código é:

132134

25. Pegue a chave da mansão e saia. Corra até o outro lado do pátio, arrombe a porta e pegue um bife no congelador do lado esquerdo. Saia, coloque a carne no prato dentro do canil e acione a corda do lado direito para tocar o sino, fazendo com que os cachorros deixem de representar um problema à sua saúde.

26. Siga em direção à ponte, use a alavanca do lado direito para girá-la, atravesse e use a chave na porta. Dentro do castelo, vire à esquerda, pegue a Aeneas Statue no armário e siga para a sala do lado oposto.

27. Olhe para a parede e veja que, no meio dos discos, existe espaço para mais um. Use o item Fleur de Lis Disc nesse local e lembre-se de voltar aqui mais tarde. Pegue a Cupid Statue em cima da escrivaninha, saia pelo outro lado da sala e suba a escada. Nesse local há uma janela que mais tarde será útil.

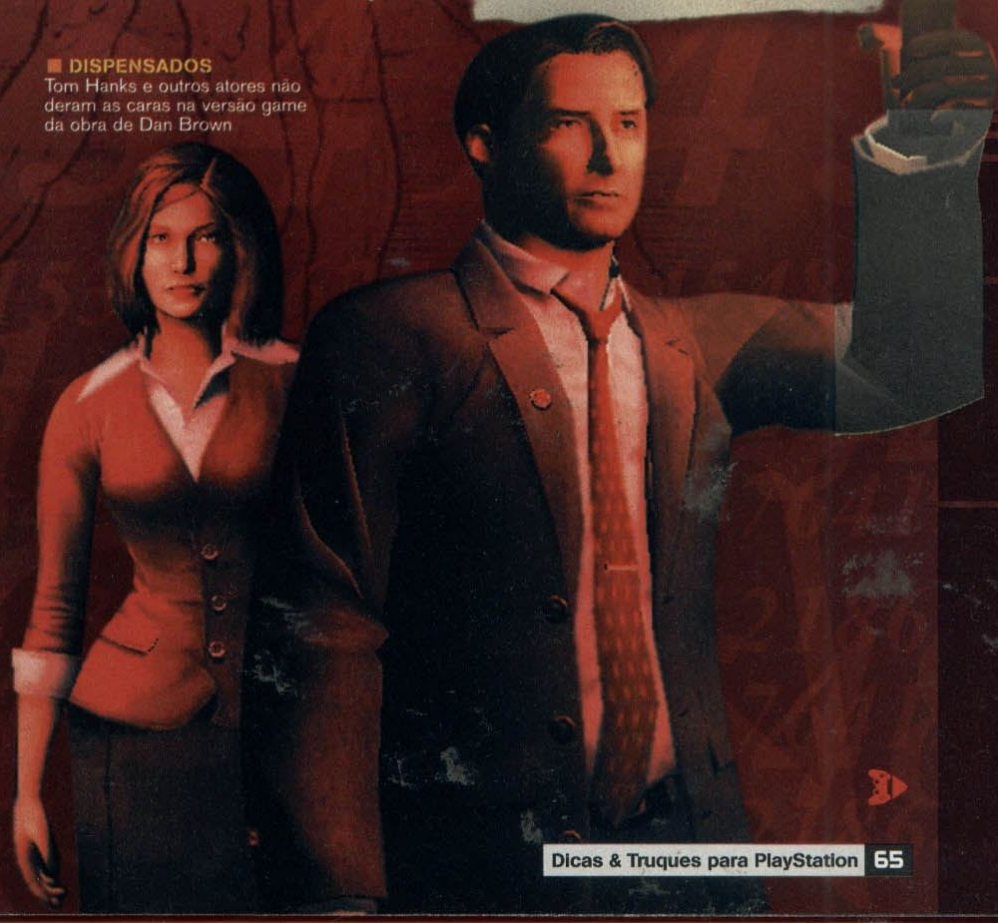
28. Continue subindo a escada, passe pela porta da esquerda usando o Priory Ring e examine a cama desse quarto para encontrar o **Da Vinci's Tank**. Verifique também a escrivaninha: na primeira gaveta você encontra um poema que fala sobre a janela do passo anterior; e na última do lado esquerdo, a Vulcan Statue, mas é preciso usar o Priory Ring para pegá-la.

29. Saia do quarto e examine a janela. Existem discos junto a cada uma das estátuas de deuses, mostrando o que é preciso fazer no quebra-cabeças dos discos. Desça até a sala e coloque-os na seguinte posição:

↑, →, ↓, ←

30. Pegue a Venus Statue e suba ao quarto novamente. Verifique a sala dos fundos e pegue a Jupiter Statue em cima da mesa. Ali há também um papel com mais um criptograma, e a resposta é:

JUPITER IS ABOVE VULCAN AENEAS IS BELOW MARS MARS IS TO VULCANS RIGHT



DISPENSADOS
Tom Hanks e outros atores não deram as caras na versão game da obra de Dan Brown

31. Desça a parte mais baixa da biblioteca e lute com o monge. Vasculhe a mesa da sala e mexa no objeto do lado esquerdo para que uma estátua caia. Aponte a câmera para o chão e pegue a Mars Statue. Saia por uma das portas e suba a escada da sala principal da mansão.

32. No meio do caminho há uma sala do lado direito. Entre, examine o quadro do lado esquerdo e pegue a **Jupiter Sphere** no alto da moldura. Volte, continue subindo e entre pela porta. Nessa nova sala há uma mesa com o desenho de um pentagrama.

33. Coloque todas as seis estátuas que você possui na mesa, posicionando-as da seguinte maneira:

1. AENEAS: CANTO DIREITO INFERIOR
2. MARS: CANTO DIREITO SUPERIOR
3. CUPID: CANTO ESQUERDO INFERIOR
4. VULCAN: CANTO ESQUERDO SUPERIOR
5. JUPITER: PONTA SUPERIOR
6. VENUS: CENTRO

34. Certifique-se de que todas as estátuas estejam voltadas para Venus e que essa esteja voltada para Aeneas. Uma animação mostra o jardim e estátuas iguais a essas que você colocou na mesa. Já no jardim, procure cada uma das estátuas e gire-as até que uma mensagem apareça na tela. Quando todas as seis estiverem na posição correta, Venus subirá e abrirá uma passagem pela qual você deve passar.

35. Na caverna, pegue a tocha na estátua da esquerda e acenda as bandejas no centro da tela até a imagem de um pentagrama ser formada no chão.

IV - Bank of Zurich (3 segredos)

36. Fale com o guarda no balcão, que vai indicar o caminho da direita. Passe por duas portas e, no corredor, escolha a porta central do grupo da esquerda. Passe pelo guarda e use a Laser Etched Key para abrir o portão. Entre na sala que se mostra aberta logo à sua frente.

37. Use novamente a Lase Etched Key no painel. Quando a caixa chegar à Sophie, coloque a senha:

1021

38. Nesse momento, você encontra o Cryptex. Examine melhor essa mesma caixa até encontrar um pequeno orifício. Vá à escrivaninha, pegue um clipe de papel dentro da gaveta e use-o no buraco da caixa. Pegue o papel que caiu, selecione o Cryptex e escreva:

GRAIL

39. O gerente do banco vai aparecer e ajudar em sua fuga, oferecendo a chave de um carro e um cartão de acesso. Saia da sala, passe pela grade e, quando estiver no corredor, vire à esquerda. Use o cartão no elevador.

40. Depois da animação, ajude Sophie a subir pelo teto do elevador para escapar dos guardas. Movimente os botões de acordo com o que aparece na tela para girar a válvula de emergência.

41. Saia pela direita dos elevadores e tome cuidado com os guardas. Entre no armário (primeira porta), pegue o kit médico e verifique a estante – na parte alta há uma **Mars Sphere**. Saia e passe pela terceira porta desse mesmo lado.

42. Elimine os dois guardas que estão no local. Você pode pegar itens como copos e grampeadores para jogar do outro lado da sala e distraí-los para que fique mais fácil pegá-los pelas costas. Com o caminho livre, explore a sala.

43. No cubículo do lado direito, bem no alto, está o **Da Vinci's Ballista**. Do outro lado da sala, o escritório do administrador. Use o cartão de acesso no computador e digite a senha:

867530

44. O computador indicará que essa senha está errada, então é preciso ir até o outro lado da sala e entrar no escritório dos gerentes. Na gaveta da escrivaninha há um papel com outra senha. Examine o quadro desse lugar com a luz negra e, após visualizar as marcas, levante o quadro apertando o botão indicado. Um cofre vai aparecer e você deve digitar o código que acabou de encontrar:

728559

45. Pegue a chave dentro do cofre e saia desse escritório. Entre na próxima sala à direita e procure um cofre que pode ser manuseado. Use a chave que acabou de pegar para abri-lo e encontrar a senha correta do computador do administrador. Volte até lá e digite o número que deveria ter sido digitado da primeira vez:

```
260924
```

46. Agora seu cartão de segurança está atualizado para o nivel dois de segurança. Vá para o outro lado da sala e use-o no terminal do canto direito. Desça as escadas e entre na nova sala (Atrium). Continue para o lado direito e entre na porta onde está escrito "Deposits and Servers". Passe pelo pequeno corredor e entre à direita.

47. Essa sala é cheia de cabines. Cuidado com os guardas: a melhor coisa a fazer é eliminar os dois e só então começar a vasculhar o local. Entre na cabine perto do terminal de cartão e verifique as paredes. Pegue a **Iron Coin**, saia e verifique o duto de ar que existe ao lado do terminal.

48. Levante Sophie e acabe com o guarda que há dentro desta sala. Vire à esquerda e entre no escritório que não possui portas. Pegue o guarda que está distraído, use seu cartão no terminal e atualize-o para o nivel três.

49. Volte ao corredor e entre na primeira porta à direita. Use o cartão para abrir o outro portão e reencontrar Langdon. Faça o caminho de volta até o Atrium, passe agachado e siga para a direita até encontrar a porta da Dock Area. Use o cartão no terminal e continue pelo caminho que se abriu.

50. Siga pelo corredores e tome cuidado com os guardas no caminho. Quando chegar ao portão trancado, use a Venicle Key que o gerente do banco lhe deu para finalmente fugir do banco.

V - Chateau Villette (3 segredos)

51. Vire à direita e desça pela escada até chegar ao porão. Pegue a **Copper Coin** na mesa do lado esquerdo e retorne ao local onde começou a missão.

52. Fale com Teabing, pegue o escudo com uma cruz e coloque na armadura do cavaleiro desse mesmo lado. Em seguida, pegue o escudo com um coração e coloque na outra armadura para que os quartos se abram.

53. Entre no quarto ao lado do cavaleiro com o escudo de cruz. Verifique a estante do lado direito e observe atentamente a anotação. Agora, vá para o outro quarto e leia a Biblia que está na estante do lado esquerdo. Retorne mais uma vez ao primeiro quarto e digite a senha na porta com um painel:

```
HEAR
```

54. Entre no quarto e depois na primeira porta do lado direito. Examine a mesinha, pegue a **Venus Sphere**, volte ao quarto anterior e examine os cálices. Pegue o Red Dragon Chalise, leve para o quarto do outro lado e coloque no pedestal da esquerda, fazendo a estante deslizar. Solucione o quebra-cabeças dos azulejos fazendo os seguintes movimentos:

```
PEÇA DA ESQUERDA EMBAIXO
PEÇA DA ESQUERDA EM CIMA
PEÇA DO CENTRO EM CIMA
PEÇA DO CENTRO EMBAIXO
PEÇA DA DIREITA EMBAIXO
```

55. Entre pela passagem que se abriu. No lado direito, ao fundo, está o **Da Vinci's Warcart**. Verifique a mesa nessa mesma sala para encontrar uma partitura, volte à sala do piano e use esse item. Para resolver o enigma e pegar o segundo Cryptex, basta executar a mesma seqüência de botões que aparece no alto da tela.

56. Saia da sala e verifique o quadro da Santa Ceia. É preciso observar os seguintes pontos do quadro para descobrir a solução do Cryptex:

```
1. VERIFIQUE O FORMATO DE UM "V"
PERTO DO BRAÇO DIREITO DE JESUS.
2. ENCONTRE O GRAAL NO CANTO
ESQUERDO DO QUADRO.
3. OBSERVE QUE A PESSOA
IMEDIATAMENTE À DIREITA DE
JESUS É UMA MULHER.
4. VERIFIQUE O FORMATO DE UM
M ENTRE OS BRAÇOS DE
JESUS E MARIA.
5. OBSERVE QUE PEDRO ESTÁ
FURIOSO COM A PROXIMIDADE
DE MARIA.
6. ENCONTRE O GRAAL NOVAMENTE
NO MESMO LUGAR.
7. POR ÚLTIMO, NOTE O CASAL
JESUS E MARIA
```

■ **OLHOS ABERTOS**
Tudo deve ser examinado. Nunca se sabe onde está a próxima pista

57. Pegue o segundo Cryptex em seu inventário e escreva:

MAGDALENE

58. O monge vai invadir a sala e tentar dar um fim em vocês; mas, depois da animação, vocês aparecem no porão. Para montar uma arma, é preciso pegar três peças. Vá à sala do piano e pegue o globo do lado esquerdo. O monge aparece e você precisa lutar com ele.
59. Agora vá à sala onde colocou o cálice em cima do pedestal. Mais um confronto com o monge e a segunda peça é encontra automaticamente. Volte ao corredor onde começou a fase e passe pela porta do lado direito. Converse com Langdom até que o monge apareça pela última vez. Lute até que surja a opção de empurrar a estante em cima dele. Depois, é só curtir a animação.

VI - Biggin Hill Airfield (3 segredos)

60. Empurre a caçamba de lixo que está do lado esquerdo e um interruptor aparecerá. Acione-o para ligar a locomotiva e, com ela ligada, solte os freios e siga andando por trás para escapar dos tiros. Quando ela parar, passe pela porta do lado esquerdo.
61. Vire para o lado direito, pegue a **Da Vinci´s Bridge** em cima do entulho e o alicate que está no armário de ferramentas ao lado da porta pela qual você entrou. Passe pelo lado esquerdo do avião, arrebente o cadeado que tranca o portão e suba pela escada no final do corredor.
62. Pegue o kit médico do lado direito, acione o controle do guindaste, volte para perto do avião e acabe com o guarda. Passe pela grade que agora está aberta, pegue alguns sinalizadores e abra o alçapão no chão. Siga pelo corredor escuro e desça as escadas.
63. Entre na sala sem iluminação e abra mais um alçapão. Continue em frente e abra mais um portão com cadeado usando seu alicate. Siga esse novo corredor até o final, pegue os três fusíveis de 50 ampères na caixa de luz, vire à esquerda e, na bifurcação, vire à direita para pegar mais dois fusíveis de 300 ampères.
64. Vá para o lado oposto, ignore a escada que desce e suba a do fundo. Entre no elevador, vá até o alto da torre de controle e pegue os três fusíveis de 300 ampères na caixa de luz. Volte e desça pela escada que você ignorou agora há pouco – existe uma caixa de fusível nesse local e também um esquema do lado direito.
65. Use a luz negra para visualizar esse esquema e descobrir que é preciso ligar os geradores (generators) e a porta (Surface Door). Use os fusíveis de 300 para os geradores e os de 50 para a porta, posicionando-os de acordo com o esquema abaixo.

66. Acione o interruptor e dê meia volta. Antes de subir a escada de mão, vire e procure a **Mercury Coin** no canto esquerdo. Volte e suba a escada, fazendo o caminho de volta até encontrar o guarda. Acerte-o, vire à esquerda e procure a **Mercury Sphere** no canto.
67. Vá para o outro lado, elimine mais um guarda, acione o interruptor do lado esquerdo e passe pelo portão verde. Suba dois lances da escada de mão e, no telhado do prédio, acabe com os dois guardas. Quebre o cadeado na parte de trás do reservatório de gás, gire a alavanca e provoque um vazamento. Suba a escada de mão do outro lado, acerte o guarda e vá até a beira do telhado para assistir à animação.

VII - Temple Church (3 segredos)

68. Pegue a mensagem codificada em seu inventário. Trata-se de mais um criptograma cuja solução é:

OUTDOORS THE
GRACEFUL WATER
YOU WILL SEE
THROUGH
DEDICATION YOU
MUST FIND THE
KEY

69. Vá para o lado oposto da igreja e desça até a parte mais baixa do pátio. Vire à direita e siga até o local onde há um saco de lixo jogado. Examine esse lugar para encontrar a **Silver Coin** e depois retorne para a frente da igreja.
70. Verifique o quadro de anúncios ao lado do portão da igreja. Use a maçaneta para abrir o quadro e pegar a chave que está escondida ali dentro. Siga para o lado esquerdo da igreja e use essa chave para abrir o portão que dá acesso ao jardim. Lá dentro, ataque o guarda pelas costas.
71. Entre no sexto arco da esquerda para direita e examine os objetos do lado direito para encontrar a **Moon Sphere**. Volte e passe pelo segundo arco. Pegue o caminho da direita e suba a escada. Acabe com os dois guardas, vire à direita e pegue a tesoura de jardim em cima do carrinho de mão.
72. Siga para o lado direito até a fonte, examine o canteiro de rosas e use a tesoura para cortá-las. Pegue o Priory Ring em seu inventário e use-o no orifício para encontrar a Metal Shard e voltar a controlar Langdon.
73. Para sair da cela é necessário pegar alguns itens. Verifique a mesa do lado direito e encontre um pedaço de papelão (Cardboard). Há uma barra de ferro

(metal rod) na outra mesa e uma engrenagem grande na cadeira.

74. Olhe pelo buraco e espere o homem sair do seu campo de visão. Examine a porta e coloque o papelão na parte mais baixa. Verifique a fechadura e use a Metal Shard para derrubar a chave. Abra a porta e cuide do guarda que está assistindo à televisão. Entre na sala em frente à cela onde você estava e pegue o **Da Vinci's Paddleboat**. Saia e passe pela porta do lado direito da televisão.

75. Vire na cripta do lado esquerdo do salão da igreja. Acabe com os dois guardas, verifique os armários e pegue uma engrenagem em cada um deles. Volte à cripta, vire à direita e pegue a engrenagem grande na escrivaninha.

76. Retorne a sala da televisão e entre pela passagem da direita. Posicione as engrenagens de acordo com a figura abaixo:

77. Acione a alavanca que abre a porta do porão e passe a controlar Sophie novamente. Desça, passe pela porta que se abriu, ande devagar e acerte os guardas. Entre e encontre Langdom novamente. Vá até o final do corredor e, com a ajuda de sua companheira, abra o portão que leva as catacumbas.

78. Mate os primeiros dois guardas e continue pelo túnel até achar mais dois. Quando encontrar a terceira dupla de guardas, acabe com ela e verifique a cripta do lado esquerdo, onde está o primeiro Templar Seal. Siga em frente e elimine outros vigias. Depois, na cripta da direita, você vai encontrar uma caixa de papelão e o segundo Templar Seal.

79. Um pouco mais à frente há um guarda em frente a um interruptor elétrico. Acabe com ele e examine a caixa de fusíveis ao lado do interruptor. Acione os quatro interruptores na seguinte ordem:

$$\frac{2\,|\,4}{3\,|\,1}$$

80. Memorize bem essa última seqüência, pois você ainda vai precisar dela muitas vezes. Acione o interruptor que agora está funcionando, passe pelo portão que se abriu e pegue o terceiro Templar Seal.

81. Faça o caminho de volta até encontrar mais dois guardas. Elimine-os e acione o interruptor ali de perto. Entre na sala que foi aberta e observe que há um quebra-cabeças nesse local. Coloque os três Templar Seal que possui nos lugares que estão vagos, deixando-os na posição indicada abaixo:

1	2	3	4
↖	↘	↑	↗

82. Faça o caminho até a sala da televisão e passe pela porta à direita dela. Com a ajuda de Sophie, abra a porta da direita do salão e, fora da igreja, pegue um pedaço de pedra na parte mais baixa do obelisco.

83. Acabe com os guardas que aparecem e volte para dentro da igreja. Entre na cripta à direita e procure o escudo que está quebrado. Insira a Rough Metal Shard e a Sharp Metal Shard para completar o escudo. Leia a mensagem, procure a Dark Effigy e decifre a mensagem pelos códigos que possui. A solução é:

RICHARD

84. Pegue o terceiro Cryptex, escreva a mesma palavra (RICHARD) e uma animação mostrará que o monge está atrás de você. Corra pelos túneis usando a seqüência do passo 79 e abrindo os interruptores até chegar ao final do corredor.

VIII - Westminster Abbey (3 segredos)

85. Vire à esquerda e examine as estátuas desse local para encontrar a **Gold Coin**. Entre na Newton's Tomb do lado direito, corra e empurre o carrinho com luz. Ele vai tombar na poça d'água e eliminar um guarda. Vá para o outro lado da sala e verifique a parede do lado direito para encontrar a **Sun Sphere**.

86. Verifique a tumba de Newton. Observe todos os pontos e, na parte inferior, um pequeno buraco onde deve ser encaixado o Priory Ring. Pegue a pedra do sol e saia dessa sala.

87. Siga até a Chaucer's Tomb. Verifique as imagens no alto da tumba e, na parte inferior, um quebra-cabeças. Coloque a pedra do sol no centro do enigma e mexa as pedras para formar a palavra PARDONER. Primeiro, movimente a letra D, em seguida, a letra R. Agora, basta movimentar as outras pedras no sentido anti-horário para Langdom e Sophie encontrarem o Large Ring.

88. Do lado esquerdo há um armário (Workman's Cabinet). Abra-o, mexa no uniforme dependurado e ache uma escova dentro do bolso. Vá até o The Cloister, pegue o caminho da esquerda e ande agachado. Espere o guarda ficar exatamente embaixo do lustre do alto da sala e solte a corda que o segura. Vá até o final do corredor e passe pela porta que leva a Restoration Hall.

89. Passe agachado pelos dois guardas desse corredor. Assim que você acionar o interruptor na lateral direita um guarda virá em sua direção. Acerte-o e repita o procedimento com o interruptor do lado esquerdo.

90. No final do corredor, vire à direita e entre no armário. Pegue o kit médico e acione o interruptor atrás da porta. Acerte o guarda que aparece e vire à esquerda.

91. Procure o alicate dentro da caixa do lado direito. Ali perto, procure os pedaços de madeira com pano azul em cima. Examine esse local e encontre o **Da Vinci's Codex Arunde**. Examine também a estátua de Shakespeare no fundo e refaça o caminho de volta até o corredor onde derrubou o lustre; só que desta vez, pegue o caminho da esquerda.

92. Acabe com o guarda deste corredor e siga até o final. Use o alicate para cortar o cadeado da porta, entre no armário e procure o interruptor do lado esquerdo. Vasculhe o armário do fundo e encontre o Marble Cleaner.

93. Volte ao quarto com estátua de Shakespeare, combine o Marble Cleaner com a escova e use tudo na estátua. Note que o dedo de Shakespeare está apontando a palavra "temples". Coloque o Large Ring no dedo da estátua para que uma gaveta apareça e você possa pegar a Hand Crank.

94. Retorne ao saguão onde o jogo começou e procure a King Henry III's Tomb. Encaixe a Hand Crank no buraco, gire o analógico e forme a palavra "temples" para pegar o King Symbol que aparece.

■ **A SANTA CEIA**
Uma das maiores polêmicas de O Código da Vinci gira em torno desse famoso quadro

95. Examine o andaime nesse mesmo lugar e solte os dois freios que o seguram. Depois, empurre a estrutura e quebre o cadeado que lacra a entrada para da capela (Saint John's Chapel). Examine a tumba do Barão Hunsden (Baron Hunsden's tomb) e coloque o item King Symbol no lugar vago. Para que o pequeno enigma seja resolvido, os quatro botões da tumba devem ser empurrados na seguinte ordem:

QUEEN - BARON - KNIGHT - SOLDIER

96. Como recompensa, você ganha o Unusual Cylinder. Mate o guarda que acabou de entrar, saia e volte a Newton's Tomb. Combine o Unusual Cylinder com a Sun Orb e encaixe no buraco da Newton's tomb. Uma gaveta vai se abrir revelando um pedaço de papel. Pegue o outro papel do inventário e forme um pergaminho completo.

97. Quando o grande quebra-cabeças aparecer, arrume as peças de acordo com a foto abaixo:

98. Sophie vai ter uma longa conversa com Teabing. A cada resposta correta, a cena passa para Langdom, que precisa escrever mais que depressa a palavra PAYENS no cryptex.

99. Na primeira pergunta, responda: "I thought you told us only the worthy can find the grail". Na segunda, responda: "You are the one responsible for my grandfather's murder". Por fim, na terceira, responda: "You are no better than the church". Com o cryptex resolvido, essa missão é finalizada.

IX - Rosslyn Chapel (1 segredo)

100. Antes de explorar o templo, pegue a Stone Lid no batismal. Do lado oposto, verifique o móvel de madeira e olhe também as marcas no chão. Puxe o móvel para pegar o Daisy Disc.

101. Volte ao saguão do templo e, do lado direito, encontre uma cortina vermelha. Coloque a Stone Lid no espaço vazio e pegue o Lily Disc. Na parte de trás do templo, pegue a caixa de fósforos perto do Faith Angel. Do lado esquerdo da igreja há mais uma cortina vermelha; use o fósforo na vela e leia o texto. Retorne aos anjos, examine o Truth Angel e ajude Sophie a pegar o Rose Disc.

102. Na parte da frente da igreja, há três escrivaninhas, sendo que naquela que está no centro há um diário. Leia os dizeres e desça. Verifique os pilares em frente ao altar e siga para a grade do lado direito. Resolva o quebra-cabeça dessa maneira:

COLOQUE O DAISY DISC
NO INNOCENCE SPACE
COLOQUE O LILY DISC
NO PURITY SPACE
COLOQUE O ROSE DISC
NO LOVE SPACE

103. Dentro da sacristia, leia o texto do lado direito e vá até o final do corredor. Fique atento e examine o globo que tem uma peça a menos, retorne e entre na passagem do lado direito. Verifique a estátua de anjo e pegue a peça que aparece.

104. Volte e coloque essa última peça no globo. Um espaço no chão aparece e você pode pegar o Disc Star. Resolva o quebra-cabeça usando as bordas como referência. Depois que uma escada para o porão se abrir, desça e verifique o canto com as cadeiras. Pegue o **Da Vinci's Codec Atlanticus**, examine os dois murais com a árvore genealógica e, em seguida, o livro de fotos.

X - The Louvre Revisited

Se você foi um menino (ou menina) obediente e pegou todos os itens secretos que indicamos no roteiro, duas fases secretas serão abertas. Na primeira, você está novamente no Museu do Louvre, mas não há inimigos nem segredos, apenas nove criptogramas para solucionar. Não existe ordem para resolvê-los, basta localizar os quadros e utilizar as soluções a seguir:

Quadro The Louvre Museum Painting

YOU SHOULD NOT
HAVE RUN
MONSIEUR
SAUNIERE NOW
TELL ME WHERE
IT IS

Quadro St. Sulpice Painting

THE SISTER MUST
HAVE BEEN
CALLING PRIORY
MEMBERS WHEN
SHE WAS
ATTACKED

Quadro Normandy Mansion Painting

ITS THE
PRINCESS SOPHIE
KEY MY
GRANDFATHER
PROMISED ME

Quadro
Bank of Zurich Painting

IT IS THE CRYPTEX THIS IS BASED OFF OF A DESIGN BY DA VINCI

Quadro
Temple Church Painting

SILAS TAKE THE KEYSTONE FROM MR LANGDON TEABING IS OUR HOSTAGE NOW

Quadro
Chateau Villett Painting

THE LEGEND OF THE HOLY GRAIL IS A LEGEND ABOUT ROYAL BLOOD

Quadro
Westminster Abbey Painting

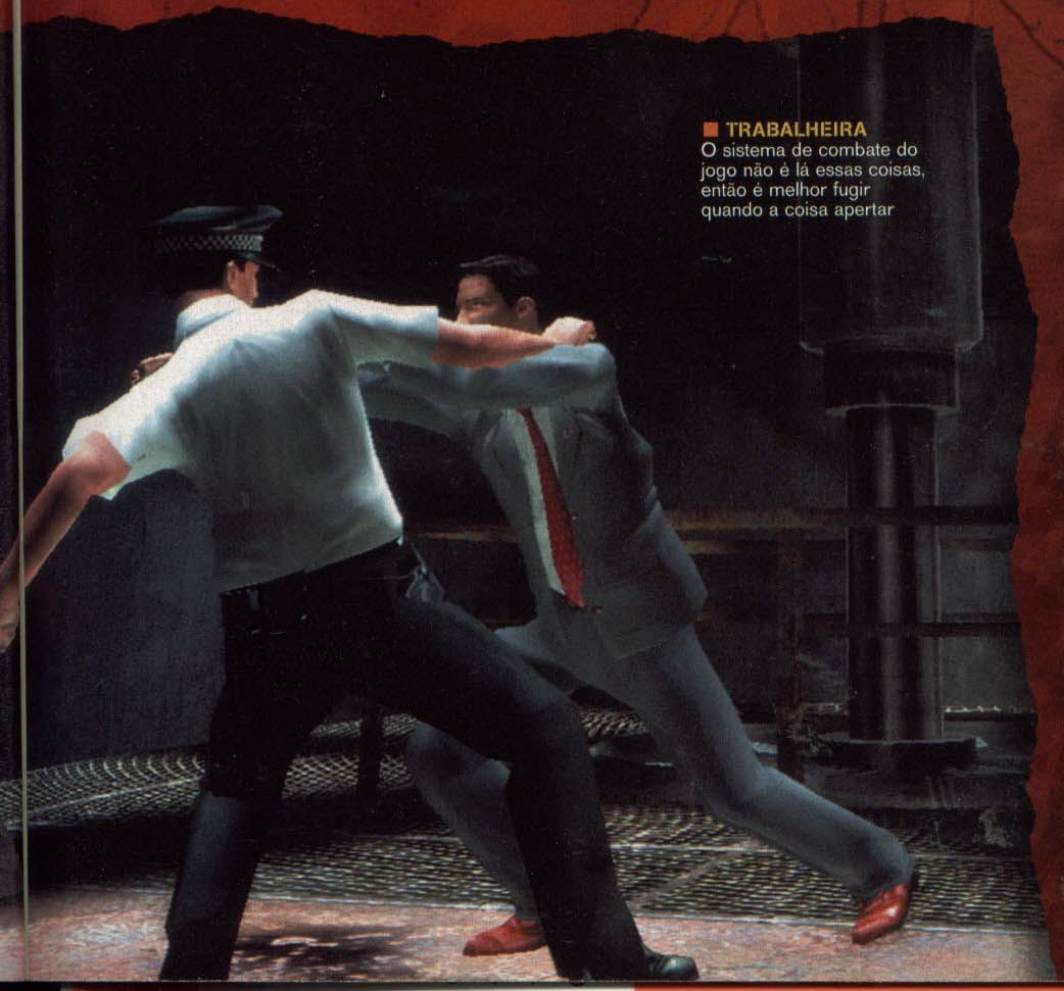
TEABING FELT THE TRUTH CRASHING DOWN ON HIM THE GRAIL WAS LOST TO HIM

Quadro
Biggin Hill Airfield Painting

SAUNIERE BROUGHT US TOGETHER TO FOLLOW THESE CLUES FOR A REASON

Quadro
Rosslyn Chapel Painting

THE QUEST FOR THE GRAIL IS THE QUEST FOR THE DIVINE IN EACH OF US



TRABALHEIRA
O sistema de combate do jogo não é lá essas coisas, então é melhor fugir quando a coisa apertar

XI - Rossly Chapel Revisited

Esta segunda fase bônus é mais um lugar para você apreciar todos os itens secretos e concept arts que acumulou durante as fases. Na parte mais alta, você volta ao templo, e em cada pedestal há um quebra-cabeças. Acompanhe a solução de cada um deles.

Começando pelo altar, no livro da direita, a resposta é:

JACQUES SAUNIERE SAINT CLAIR

No altar, livro da esquerda:

REMY LEGALUDEC

Desça do altar e encontre mais um livro na parede:

SOPHIE NEVEU SAINT CLAIR

No fundo, junto as estatuas dos anjos:

BEZU FACHE

Do lado esquerdo:

SILAS

Desse mesmo lado, perto do portão:

SISTER SANDRINE BIEIL

No centro do quarto, do lado direito:

LEIGH TEABING

No centro do quarto, do lado esquerdo:

ROBERT LANGDON

Por fim, vá ao centro e aperte os botões na seguinte ordem:

PRIEST - KNIGHT - SOLDIER - KING QUEEN - BARD - MERCHANT - BARON

X-MEN
THE OFFICIAL GAME

Produtora: Activision Distribuidora: Z-Axis Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: A mecânica das fases muda de acordo com o personagem
Ponto fraco: repetição Gráficos: 7,5 Som: 7,5 Controle: 8,5 Diversão: 7,5 Desafio: 8,5

NOTA **8,0**

SEMPRE AFIADO
Homem de Gelo e outros mutantes estão disponíveis no game, mas é Wolverine, como sempre, que desperta o interesse geral

Apesar de um pouco repetitivo, jogo dos X-Men que completa a história dos filmes surpreende com inovação no sistema de fases e no visual

por Danilo Porto Bastos

Quando recebi o novo game dos mutantes, logo torci o nariz imaginando a velha mesmice de sempre. E não me enganei por completo. Apesar de bom, o jogo mantém aquela repetitividade de estágios, objetivos e combates encontrada em quase todo game dos X-Men, independentemente do estilo.

Mas, felizmente, este último lançamento possui qualidades inéditas, o que garante seu lugar entre os melhores games já lançados para os heróis da Marvel.

Logo de cara, o belo visual atrai a atenção para uma produção mais caprichada do que o normal. Mas é ao avançar as fases que o grande diferencial, e um dos maiores atrativos do game, se revela: estágios personalizados para cada personagem, com jogabilidade individualizada para cada situação.

As fases do Noturno (Nightcrawler), por exemplo, são furtivas e abusam dos saltos e acrobacias pelo cenário, no melhor estilo *Prince of Persia*. As fases do Homem de Gelo (Iceman) possuem velocidade e movimentação que lembram jogos de nave. E finalmente, como não poderia deixar de ser, há também muitas fases de pura pancadaria, protagonizadas pelo ícone mutante da violência: Wolverine.

O jogo ainda dispõe de outros destaques, como inimigos enormes, presença de coadjuvantes em determinados estágios, itens secretos, possibilidade de evolução dos atributos dos personagens e caminhos alternativos para avançar na história exclusiva do game, que ocorre entre o segundo e o terceiro filme.

Apesar das características repetições e da grande previsibilidade, além da falta de um modo multiplayer e dos poucos personagens jogáveis, *X-Men: The Official Game* pode ser comemorado como um bom jogo dos mutantes. Mas não é nada de excepcional.

DETONADO

Lady Liberty – Wolverine

Itens:
- Um Mutation. Pode ser conseguido em qualquer nível de dificuldade.

Esta é a fase tutorial do Wolverine, você aprenderá a utilizar os comandos e combos do personagem.
Logo de cara, você enfrenta Sabretooth, mas essa primeira tarefa é simples. Segure o botão de bloqueio quando ele ameaçar atacar e contra-ataque com seqüências de golpes. Depois que ele cair da torre, ative o comando de Fator de Cura para dar seqüência à cena. Já no chão, passe pelos soldados à frente até reencontrar com Sabretooth.

[DICA: não é necessário matar os soldados. Se você passar correndo por eles, chegará ao final da área com extrema facilidade.]

No combate final contra Dente-de-Sabres, você terá mais trabalho. Analise os movimentos e segure o bloqueio até que ele finalize as seqüências de ataques. Nos contra-ataques, inicie suas seqüências com ataque forte, passando por ataques rápidos e finalizando com o Knock Back Attack, mas não faça combos muito longos, pois ele poderá interrompê-los e pegá-lo com a guarda baixa. Quando a barra de especial se completar, utilize o Fury Mode para causar mais danos no grandalhão.

Liberty Island – Iceman

Itens:
- Um Mutation. Pode ser conseguido em qualquer nível de dificuldade.

Aproveite esta fase tutorial do Iceman para aprender a utilizar os comandos dele, que são os que exigem mais precisão. Primeiro, passe por todas as esferas de luz azuladas. Após o primeiro ataque dos inimigos, siga até os quatro navios e apague os focos de incêndio neles. Segure o botão de breque quando chegar à frente da embarcação e dispare o Ice Beam sobre as chamas até que elas se apaguem.
Agora é a vez de eliminar os vilões. Use o radar no canto da tela para verificar o posicionamento deles. Trave a mira sobre eles antes de eliminá-los com ataques de Hailstorm. Para se defender dos misseis, ative o Frost Shield alguns momentos antes do impacto.
Depois, siga até a esfera de luz no topo da estátua para finalizar o estágio.

Alkali Lake – Nightcrawler

Itens:
- Um Mutation. Pode ser conseguido em qualquer nível de dificuldade.

Nesta última fase tutorial, que é do Nightcrawler, você aprende a pular sobre objetos e mastros (no melhor estilo *Prince of Persia*), utilizar o teleporte e a rotacionar a câmera para visualizar pontos de acesso. Pule pelas tábuas sem encostar na água e utilize os mastros para saltar pelos vãos maiores. No final do caminho, suba nos blocos para chegar aos canos suspensos. Siga por eles utilizando o teleporte para passar pelo vão. Quando chegar ao final dos canos, teleporte-se para a coluna à frente, de onde você poderá girar a câmera e ter acesso ao cano do outro lado da área.
[DICA: O local para onde o Noturno vai se teleportar fica marcado com uma aura azulada, e você pode controlar normalmente a direção do movimento durante o teleporte.]
Siga até o final da tubulação e ative o computador com o botão de soco para abrir a porta.
Utilize seqüências de ataque combinadas com teleportes para não ser atingido enquanto luta. Após eliminar os soldados, utilize a Shadow Aura e ative o computador para passar à próxima área. Derrote mais alguns soldados e ative o último terminal para finalizar a fase.

Generator Room – Nightcrawler

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1º à 4º- um em cada plataforma dos cantos da área inicial da fase
5º- próximo à primeira porta de acesso aos terminais
- Um Weapon X File - após ativar o primeiro terminal

Teleporte-se pelos mastros e corrimãos até chegar à plataforma com acesso à sala de terminais. Ative o computador e passe pela porta. Após derrotar os oponentes, ative o segundo computador e volte para a área inicial da fase.
Elimine os soldados restantes e desative os dois geradores para finalizar o estágio.

NOTA: Neste ponto, você pode escolher seguir com Wolverine ou Nightcrawler. Após a escolha, é preciso terminar as seqüências de missões exclusivas antes de poder escolher outro personagem.

Alkali Lab – Wolverine

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1º e 2º- nos cantos da sala
3º- destrua o painel abaixo da cabeça do Sentinela
4º e 5º- embaixo da cabeça do Sentinela, após destruir os geradores

Apesar de representar um certo desafio, dada a quantidade de inimigos, essa fase é uma das mais simples, já que você fica restrito a uma única sala. Movimente-se eliminando os inimigos e, eventualmente, Tempestade irá desativar a carga elétrica de um dos geradores. Aproveite esse momento para destruir o

gerador sem ser eletrocutado. Elimine todos os geradores para concluir a missão.

Holding Pens – Wolverine

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- destrua as caixas no corredor paralelo à sala com a primeira parede rachada
2°- destrua as caixas na sala de onde saem os primeiros soldados com bazuca
3°- antes de descer para a área B1, entre na passagem B2 e siga até o final do corredor
4°- destrua as caixas após descer para a área B1
5°- na sala ao lado do último terminal da fase
- Um Weapon X File - na sala atrás da primeira parede rachada

Use o golpe forte para destruir o escudo dos soldados e ataques com saltos para evitar os golpes dos inimigos com lanças. Destrua o terminal para abrir a porta. Entre na primeira sala à esquerda e destrua a parede rachada para eliminar alguns soldados.

Volte e siga até o final do corredor. Passe pela porta e suba as escadas. Desça para a área B1 e siga até o final do corredor. Após eliminar todos os inimigos, entre pela porta, derrote mais alguns oponentes e destrua o terminal.

Testing Center – Wolverine

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- destrua os barris ao lado da primeira porta à direita
2°- destrua as barricadas em frente à guarita após o checkpoint
3°- destrua os barris na sala que fica depois dos três guardas
4°- após o terceiro Sentinel Tech, à esquerda da área seguinte
5°- após pegar o quarto Sentinel Tech, destrua a pilha de barris na área seguinte
- Um Weapon X File - após o quinto Sentinel Tech, destrua o painel à direita da porta

Elimine os inimigos enquanto evita as chamas. Use o ataque forte para destruir as grades, caso fique preso em alguma delas. Destrua as barricadas para ter acesso à sala com três guardas e derrote-os para que a porta se abra. Continue seguindo e eliminando a grande quantidade de inimigos que aparece para finalizar a missão.

Hanger – Wolverine

Itens:
- Dois Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- no canto direito do hall inicial
2°- atrás de um cano no lado esquerdo do hall
3°- próximo ao ponto de entrada da fase
4°- no lado esquerdo do início da fase
5°- destrua as caixas na frente da área após passar pelo vortex
- Um Weapon X File - destrua as caixas à direita após passar pelo vortex

Entre no vortex à direita do inicio da fase para enfrentar Lady Deathstrike. Utilize combos rápidos e bloqueie até que ela termine a seqüência de ataques. Ative o Fury Mode quando a barra de especial estiver completa e continue utilizando a velocidade de Wolverine como vantagem até derrotá-la.

Launching Bay – Nightcrawler

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- logo à frente do início da fase
2° a 5°- nos cantos da área após abrir a porta para Colossus
- Um Weapon X File - no centro da área após abrir a porta para Colossus

Para concluir a missão, você deve proteger Colossus até o final do estágio. Teleporte-se pelos canos e corrimãos e elimine todos os guardas.
Após encontrar o espírito de Jason, siga pela direita e acione o terminal para liberar a passagem para Colossus. Desça pela coluna à direita e derrote o guarda para ativar o mecanismo. Volte e desça pela coluna à esquerda para ajudar Colossus; cuide dos inimigos para que ele possa destruir o gerador.
Volte para o terceiro nivel, elimine os guardas e ative o terminal. Ajude Colossus a destruir os outros três geradores para concluir a missão.

Dark Cerebro – Nightcrawler

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- na área inicial
2° a 5°- use o teleporte para seguir pelos corrimãos nas laterais da área
- Um Weapon X File - no centro da área inicial

ENXAQUECA
É tanto inimigo repetido que qualquer um fica com dor de cabeça...

Nessa área, você enfrenta quatro Sentinelas, um de cada vez, para concluir a tarefa. Seus ataques não surtem efeito sobre eles, por isso fique atrás deles para atrair os drones menores e espere eles se autodestruirem e causarem danos aos Sentinelas. Utilize o teleporte para fugir dos ataques e explosões até derrotar todos.

NOTA: Neste ponto, você pode escolher seguir por três caminhos diferentes, cada qual com uma seqüência de fases para cada um dos personagens.

Fission Plant – Iceman

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- no topo do farol
2°- debaixo da ponte que fica na lateral da ilha oposta ao farol
3°- entre a ponte e o prédio em chamas
4°- na base do prédio entre os reatores
5°- após os reatores, sob um dos postes elétricos que estão na água
- Um Weapon X File - entre as duas colunas do prédio em chamas

Nesta missão, você deve ser rápido e preciso. Apague os focos de incêndio e elimine os Fire Raptors que Pyro lançar antes que eles destruam o prédio. Utilize o Ice Beam nas chamas e o Hailstorm nos monstros sem se aproximar de Pyro até concluir o estágio.

Coolant Tunnels – Iceman

Itens:
- Quatro Mutations
- Cinco Sentinel Techs:
1°- entre dois pilares, pouco antes da grande área onde o Fire Raptor destrói um dos canos
2°- acima da tubulação, logo após o cano destruído pelo Raptor
3°- na lateral direita do segundo túnel
4°- no lado direito, após a saída do segundo túnel
5°- após o início da contagem regressiva, à esquerda de cinco pilares
- Um Weapon X File - durante a contagem regressiva, no terceiro túnel após o terceiro vão, passe por baixo das duas barreiras elétricas

Siga pelo túnel destruindo os Fire Raptors com o Hailstorm. Seja rápido para evitar as barreiras elétricas e os pilares pelo trajeto. Quando você chegar a uma área mais extensa, um Raptor vai destruir um cano. Utilize o Ice Beam para congelar o cano destruído e outros seis vazamentos na área antes de prosseguir pelo próximo túnel, evitando obstáculos semelhantes ao primeiro. Ao chegar na próxima área, congele e depois quebre com o Hailstorm os três tubos azulados indicados no radar enquanto utiliza Ice Beams para minimizar os danos causados pelos Raptors. Quando a contagem regressiva iniciar, acelere através do próximo túnel, que é o último, mas também o mais difícil de manobrar e com mais obstáculos.

Fire Serpent – Iceman

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- acima e à esquerda da ponte do início
2°- no pilar próximo ao farol
3°- na construção próxima ao farol
4°- acima do tampão do reator
5°- no canto da área onde Pyro está, ao lado do Farol
- Um Weapon X File - no telhado da casa situada na parte de trás do início da fase

Trave a mira e dispare Hailstorms para atingir a cabeça da serpente e também os Raptors que ela libera, mas não encoste no monstro. Quando chegar muito perto, utilize a manobra de 180° para se afastar o suficiente e depois retorne para continuar o ataque até derrotá-la.

Castle Gatehouse – Wolverine

Itens:
- Dois Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- destrua as árvores no início da fase
2°- no canto à esquerda do primeiro Sentinel Tech
3°- nas escadas após o segundo Sentinel Tech
4°- destrua os móveis antes do final do hall
5°- destrua os móveis à direita antes do final do hall
- Um Weapon X File - destrua os móveis à esquerda antes do final do hall

Novamente, você enfrenta toneladas de inimigos comuns, soldados com escudos e guardas com lanças, e o caminho vai se abrindo conforme os oponentes vão sendo derrotados. Não pise nas partes destacadas do chão para não ativar armadilhas. A missão estará terminada quando você atravessar o hall.

Zen Garden – Wolverine

Itens:
- Dois Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- à esquerda da área inicial
2°- próximo ao Teleport Nexus
3°- no canto à direita do Teleport Nexus
4°- no final do caminho à esquerda do Teleport Matrix
5°- na área onde a Wind Unit aparece
- Um Weapon X File - na área do Teleport Matrix, ao lado de uma rocha

Siga pelo caminho até o portão. Depois de eliminar todos os inimigos, ele se abre e você pode entrar para destruir os painéis do Teleport Nexus e os guardas que o defendem. Na próxima área, faça o mesmo com o Teleport Matrix antes de subir as escadas. Derrote os ninjas da Wind Unit com ataques rápidos para finalizar a missão.

Brooklyn Bridge – Nightcrawler

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- ponte que fica atrás do início da fase
2°- após o primeiro Sentinel Tech, pule no centro da ponte
3°- após o segundo Sentinel Tech, no final da ponte
4°- na parte iluminada à direita do segundo Sentinel Tech
5°- à esquerda, após o final da ponte
- Um Weapon X File - no centro da ponte que fica atrás do início da fase

Use o teleporte para atacar pelas costas os clones do Multiple Man. Se precisar, vá para um local alto e seguro para recuperar-se com a Shadow Aura e não se esqueça de utilizar os ataques da Tempestade quando houver necessidade. Depois, siga pela ponte até os locais indicados e elimine os guardas para desativar as bombas. Há duas delas nos três primeiros segmentos, um no quarto segmento e três bombas na última parte.

Multiple Man – Nightcrawler

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- na iluminação do alto à esquerda
2°- nos barris do canto
3°- em uma pilha de madeira
4°- na segunda pilha de

madeira, à
esquerda do terceiro Sentinel Tech
5°- no lado oposto ao Weapon X File
- Um Weapon X File - à esquerda do quarto Sentinel Tech

Multiple Man dá um trabalho... prefira lutar com os clones dele para causar mais danos. Se alguns dos clones ativar uma bomba, vá até ela e reverta o processo. Resista até acabar com a energia dele.

Warrior's Dojo – Wolverine

Itens:
- Três Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- no centro da sala
2°- no canto esquerdo do fundo da sala
3°- no pilar do lado esquerdo
4°- no canto esquerdo na frente da sala
5°- no pilar do lado direito
- Um Weapon X File - no canto direito do fundo da sala

Mais uma missão de pancadaria restrita a uma única sala. Os inimigos são muitos e, desta vez, aparecem até os ninjas, por isso evite ficar cercado e abuse das seqüências rápidas e do Fury Mode. Na última onda
de oponentes, você enfrenta seis ninjas de uma só vez.

Lady Deathstrike – Wolverine

Itens:
- Dois Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1° e 2°- nas maletas no muro do fundo da sala
3°- à esquerda das escadas
4°- vire à esquerda após subir as escadas atrás de Deathstrike
5°- no lado oposto às escadas, quebre a janela para pegá-lo atrás das plantas
- Um Weapon X File - no canto inferior esquerdo da sala

Assim como na primeira vez, use ataques rápidos e evite as seqüências de Deathstrike. Após um periodo, ela foge para o andar superior. Siga-a e derrote uma seqüência de guardas antes do confronto
final com a moça. Para facilitar, abuse
do Fury Mode.

Silver Samurai – Wolverine

Itens:
- Dois Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- destrua a lanterna à esquerda da área
2°- destrua a lanterna no fundo da área
3°- destrua a lanterna à esquerda, no lado direito da área
4°- destrua a primeira lanterna à direita, na parte frontal da área
5°- no canto esquerdo, na frente da área
- Um Weapon X File - destrua a lanterna mais à direita da área

Bloqueie os ataques do Samurai e encaixe combos nos intervalos das seqüências dele. Se a espada dele for energizada, fuja até que ela perca os poderes. Quando ele fugir, ninjas com poder de teleporte surgem em seu lugar. Movimente-se para que eles fiquem com as espadas presas no chão e derrote-os. Descarregue seqüências rápidas e os Fury Modes quando o Samurai retornar. Repita a seqüência até derrotá-lo.

Kowloon Highway – Iceman

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- na primeira área aberta, no lado direito
2°- no centro do segundo túnel
3°- no canto esquerdo da segunda área aberta
4°- à esquerda da terceira área aberta
5°- no quarto túnel
- Um Weapon X File - na estrada, após o quarto túnel

Assim como na seqüência anterior de Iceman, aqui os túneis também estão cheios de obstáculos e o tempo é curto. Utilize a mira e disparos de Hailstorm nos Sentinelas que encontrar pelo caminho. Siga pelo túnel até a área aberta onde é possivel encontrar, do lado direito, a entrada para o segundo túnel. Ao chegar à segunda área aberta, destrua os Sentinelas e siga pelo terceiro túnel, onde há outros Sentinelas no caminho até a terceira área aberta. Entre no quarto túnel para chegar à área final, atravesse a rua e seja rápido para destruir os Sentinelas que tentarem fugir antes de o tempo acabar.

Downtown Kowloon – Iceman

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- siga pela primeira à direita
2°- após o primeiro Sentinel Tech, siga até chegar a uma rua sem saída e contorne pela esquerda o último prédio
3°- após o Sentinel Tech anterior, vire à direita na rua. Depois, a próxima à direita e, finalmente, à
esquerda no porto
4°- após o terceiro Sentinel Tech, siga pela esquerda
5°- no caminho da direita, após o Weapon X File
- Um Weapon X File - após o quarto Sentinel Tech, continue seguindo e vire à esquerda.

Siga os alvos indicados em vermelho no radar e destrua todos os Sentinelas antes de o tempo acabar. É preciso acertar um total de 15 alvos para que a missão seja concluída.

Giant Sentinel – Iceman

Itens:
- Quatro Mutations.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- abaixo dos trilhos do centro
2°- no estacionamento à direita do início
3°- passe pelo estacionamento e vire na estrada
4°- passe pelo estacionamento e pela curva da estrada
5°- abaixo dos trilhos, entre o estacionamento e a cratera
- Um Weapon X File - no trilho na curva da estrada

Cada um dos Sentinelas Gigantes possui seis pontos fracos: três na frente e três nas costas. Atinja esses pontos com Hailstorms para derrotar os oito gigantes, mas não fique muito tempo parado na frente deles para não ser atingido pelos disparos dos lasers.

Augmentation Room – Wolverine

Itens:
- Um Mutation
- Cinco Sentinel Techs:
1°- no lado direito
2°- no fundo, à direita
3°- na porta do outro lado da área
4°- no fundo, à esquerda
5°- no lado esquerdo
- Um Weapon X File - atrás do tanque central

Mais uma fase com Wolverine e toneladas de inimigos. Como o desafio é um tanto demorado, guarde seus Fury Modes para quando realmente precisar. Após a eliminação de todos os oponentes, a fase termina.

Master Mold Interior – Nightcrawler

Itens:
- Quatro Mutations
- Cinco Sentinel Techs:
1°- pule sobre as esferas de energia após entrar no túnel
2°- sobre o mastro, após passar pelo Sentinela
3°- no lado oposto ao ponto de força da grande sala
4°- no final da sala dos pontos de força, após eliminar os primeiros Sentinelas
5°- embaixo de um Sentinela, antes de destruir o último ponto de força
- Um Weapon X File - em um cabo no canto da sala com os pontos de força

Siga pelos mastros e corrimãos até chegar ao túnel. Fique atento e utilize as colunas e mastros sempre que puder para evitar os droids explosivos. Espere as esferas de energia passarem para que você possa alcançar os cabos rompidos e consertá-los. Quando a porta se abrir, passe por ela e derrote o Sentinela utilizando os droids explosivos como na primeira vez.
Passe para a próxima área e continue seguindo pelos mastros e corrimãos para reparar mais cabos de força rompidos.
Ao entrar na próxima área, use as colunas para pular sobre as esferas de energia e aproximar-se dos três pontos de força localizados nessa grande área. Assim como no caso dos Sentinelas, você deve utilizar os droids explosivos para destruir os pontos de força. O primeiro está livre, mas fique preparado para enfrentar mais Sentinelas antes de destruir o segundo ponto de força.
Teleporte-se pelos mastros para chegar ao terceiro ponto de força. [DICA: É possivel atrair os droids para explodir o último ponto de força sem despertar o Sentinela próximo a ele.]

Master Mold Reactor – Iceman

Itens:
- Um Mutation.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- na primeira curva à direita do túnel, próximo aos drones vermelhos
2°- na segunda área, após os Sentinelas
3°- no centro da terceira área, onde há dois Sentinelas
4°- no centro da quarta área, perto dos drones
5°- próximo ao reator da câmara final
- Um Weapon X File - próximo ao reator da câmara final

Como em quase todas as missões do Homem de Gelo, esta também está cheia de obstáculos no caminho, e você deve ser rápido para não ser atingido. Além disso, aparecerão Sentinelas que podem ser destruidos com disparos de Hailstorm.
Após passar pelas 4 primeiras áreas, vire à esquerda e depois à direita para chegar à câmara final. Destrua todos os pontos de força nas laterais e saia do local.

Telepurgatory – Nightcrawler

Itens:
- Um Mutation.
[NOTA: o Weapon X File e os quatro primeiros Sentinel Techs desta fase devem ser coletados antes de descer ao solo]
- Cinco Sentinel Techs:
1°- numa pequena área perto do início do estágio
2°- à esquerda do muro de pedras
3°- a partir do segundo Sentinel Tech, use os pilares para seguir em frente
4°- no lado oposto ao muro de pedras
5°- à direita, no solo
- Um Weapon X File - à direita do muro de pedras, use os pilares para atravessar

Use o teleporte para atacar o demônio pelas costas. No solo, siga para as estruturas laranjas marcadas no mapa e elimine quaisquer demônios à sua frente. Acerte as estruturas para baixar os escudos e depois atinja os painéis. Repita a tarefa nos quatro bancos de memória para finalizar a missão.

Sabertooth – Wolverine

Itens:
- Um Mutation.
- Cinco Sentinel Techs:
1°- no lado esquerdo da primeira área
2°- no lado direito da primeira área
3°- no lado direito da segunda área
4°- na frente da segunda área
5°- No lado esquerdo da segunda área
- Um Weapon X File - no fundo da segunda área

Este é o confronto final com Dente de Sabre e ele está muito mais dificil do que da primeira vez; por isso, utilize todos os recursos que puder. Execute vários combos para preencher rapidamente a barra de especial e utilizar o máximo possivel de Fury Modes. Assim como no primeiro encontro, em determinado momento ele parte para uma segunda área. Aproveite esse breve instante para usar o fator de cura e depois siga-o para derrotá-lo e finalizar o jogo.

SAIBA TUDO
Se você assistiu aos filmes, mas ainda assim quer saber mais sobre os X-Men, o jeito é jogar o game

DRIVING FORCE PRO

Tão bom que deveria ser proibido jogar Gran Turismo 4 sem ele

por Leandro Calçada

Tirando a Mercedes do filme *Men in Black 2* (você lembra?), carros foram feitos para se dirigir com volante. Por mais que *Gran Turismo 4* seja realista, não dá pra dizer que um Dual Shock passa a sensação de se pilotar um carro. Se fosse assim, com tantos PS2 pelo Brasil afora, ninguém mais seria reprovado no exame para tirar carteira de motorista. Mas com este volante da Logitech, produzido especialmente para o simulador da Polyphony, o desafio de dirigir no PS2 torna-se quase tão intenso quanto o de controlar um carro real nas mãos. Basta plugar o volante na porta USB do PS2, colocar o jogo no leitor de DVD e curtir. Nenhuma configuração é necessária.

BOTÕES DO VOLANTE E ALAVANCA – Todos os botões do Dual Shock 2 estão no volante. A troca de marchas pode ser acionada pela alavanca ou pelos botões atrás do volante

VOLANTE
Os 900° de giro são perfeitos para controlar derrapagens, especialmente nas provas de rali

Acabou a moleza

Sabe aquele cara que se acha "o piloto" no carrinho mil, mas quando pega o *Gran Turismo* apanha até do seu vizinho de 12 anos? Com o Driving Force Pro não tem mais aquela história de que "esse jogo não é realista" ou de que "um carro de verdade não faria isso". O sistema de retorno de força é ótimo para ressaltar a sensação de velocidade, transmitindo cada imperfeição do asfalto ou da terra para o motorista, na forma de solavancos cuja força varia com perfeição de acordo com o obstáculo enfrentado. Toque com as rodas na zebra à toda, e a vibração do volante vai mostrar com clareza porque só sobe ali o piloto que está arriscando tudo.

Perfeito para "ralizeiros"

Duas voltas e meia de giro. É isso o que significam os 900 graus anunciados na caixa do volante. No asfalto, especialmente com carros de corrida, a grande amplitude de giro não faz muita diferença, e, na verdade, pode até favorecer o erro, já que girar demais o volante é pedir para rodar. Na hora de corrigir derrapadas, porém, os tais 900 graus fazem toda a diferença. Quem já viveu o susto de perder o controle de um carro (acredite, isso já aconteceu comigo) e teve o prazer de colocá-lo de volta na pista vai reconhecer a sensação na hora. A não ser que você passe reto na curva, pequenas derrapadas podem ser corrigidas de forma instintiva graças à amplitude de giro, semelhante à de um carro real, combinada com a sensação proporcionada pelo sistema de retorno de força. Não é preciso dizer o que isso significa em uma pista de rali, em que derrapadas e correções são parte da estratégia

PEDAIS
Os pedais para acelerador e freio são analógicos e contam com uma boa base de apoio, que não escorrega à toa

normal de corrida, certo? Se você quer ter a sensação de dirigir um carro de verdade no PS2, a combinação *GT4* + Driving Force Pro é a melhor opção. Só prepare a carteira, pois R$ 849,00 não é grana para qualquer bolso.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Logitech
Site: www.logitech.com
Onde Encontrar: UZ Games Interlagos (0xx11) 5565-4141
Preço: R$ 849,00
Pontos fortes: 900° de giro e retorno de força
Ponto fraco: por esse preço, dá pra comprar uma Brasília 72
Nota: 9,5
Características:
- 900 graus de giro, contra 200 dos volantes convencionais
- Retorno de força e câmbio seqüencial borboleta ou alavanca
- Boas presilhas para prender o volante à mesa
- Pedais para acelerador e freio
- Exclusivo para o PlayStation 2

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA UM ANO GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor
R$19,99

Controle PS2
R$69,99

Jogo Original
R$69,99

Suporte PS2
R$29,99

Cd-rom
Qual É A Música
R$69,99

CD Remixes
R$19,99

Boné PS2
R$19,99

Cabo s/ Vídeo
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R$49,99

Camiseta PS2
R$29,99

Bolsa Exclusiva PS2
R$39,99

Porta-cd PS2
R$19,99

Controle Remoto
R$69,99

ligue e consulte condições

Só fica sem play 2 quem quer!

24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

PlayStation2 original

\+

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

Promoção QUERO TUDO

R$ 699,00

Pack 1

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4

Tudo por:
R$ 49,99

fotos meramente ilustrativas

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

www.mundoplaystation.com.br

por Leandro Rodrigues

MONTE SEU KIT PARA AS FÉRIAS

Mate o tédio daquela viagem para o sítio dos seus avós com esse verdadeiro kit de sobrevivência para o portátil PSP

THEATER EXPERIENCE

Além de ser feito de aluminio super-reforçado, esse case é à prova de choque e água. Possui também uma bateria recarregável que amplifica em até três vezes o tempo de uso do PSP. Outro item interessante são os dois alto-falantes estéreos embutidos que, aliados à plataforma com 5 ângulos diferentes do compartimento, fazem do seu portátil um verdadeiro centro de entretenimento.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nyko
Preço médio: R$ 479,00
Onde comprar: www.nyko.com

CARACTERÍSTICAS:

- **Estojo possui uma bateria extra**
- **Dois alto-falantes estéreos**
- **Feito em alumínio reforçado**
- **Exclusivo para PSP**

POWER DATA CABLE

Com esse cabo, o PSP pode ser ligado na porta USB do computador para transferir músicas, fotos e filmes. E enquanto você espera a transferência, o aparelho é recarregado. Ideal para quem não está com o carregador original e não quer ficar nem um minuto sem jogar.

CARACTERÍSTICAS:

- **Suporta UBS 2.0**
- **Funciona como carregador**
- **Transfere dados também de outros aparelhos**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: JP Tech
Preço médio: R$ 29,90
Onde comprar: www.submarino.com.br

CAR POWER ADAPTER

Se a idéia é aproveitar as férias escolares para jogar bastante, por que não fazer isso também durante a viagem de carro? Afinal, ficar olhando as árvores passando pela janela não está com nada. Com esse cabo, você pode usar o acendedor de cigarros do carro para recarregar o seu portátil.

CARACTERÍSTICAS:

- **Pode ser ligado a qualquer acendedor de cigarro**
- **Exclusivo para PSP**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Dreamgear
Preço médio: R$ 48,50
Onde comprar: www.submarino.com.br

HEADSET

Esse headset permite que você converse e ouça seus amigos durante a partida, facilitando a criação de estratégias e aumentando a sensação de realismo do jogo. O aparelho ainda permite que você escute músicas e jogue sem incomodar ninguém que estiver ao seu lado.

CARACTERÍSTICAS:

- **Ideal para jogos multiplayer**
- **Funciona também como um simples fone de ouvido**
- **Exclusivo para PSP**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony Computer Entertainment
Preço médio: US$ 20,00
Onde comprar: www.sbgames.com

MEMORY STICKS

PSP sem um Memory Stick de boa capacidade não tem graça. Nas férias então, isso é imprescindível. Existem modelos com capacidade de armazenamento para todos os gostos, desde 32 MB até 4 GB, e o preço aumenta de acordo com a capacidade do Memory Stick escolhido (de US$ 35 a US$ 250). Agora não há desculpas para não transportar a sua coleção de MP3s ou armazenar todas as fotos da viagem.

CARACTERÍSTICAS:

- **Várias capacidades: de 32 MB a 4 GB**
- **Possui adaptador para funcionar em câmeras também**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Scandisk
Onde comprar: www.link-sang.com

AnimeCon2006

PEXO

LOCAL: COLÉGIO MARISTA ARQUIDIOCESANO - SÃO PAULO
Rua Loefgreen, 1048 - Próximo à Estação Santa Cruz do Metrô
Horário: Todos os dias das 11:00 às 20:00 hs.

DIAS 21, 22 E 23
DE JULHO DE 2006

PARTICIPE DO TORNEIO OFICIAL UZ GAMES NO ANIMECON 2006

CONFIRA OS JOGOS QUE SERÃO DISPUTADOS EM 2006

RUMBLE ROSES - PSX2 - Sábado dia 22
WINNING ELEVEN - PSX2 - Sexta-Feira dia 21
NEED FOR SPEED MOST WANTED - PSX2 - Domingo dia 23

Realização Torneio: UZ Games

NÃO PERCA TAMBÉM!

Sábado dia 22 - Sabrina Sato
Apresentando o Concurso Cosplay vestida de uma das personagens acima. Qual será?

Premiação

1´ Lugar - 1 Playstation 2
2´ Lugar - 1 Assinatura Revista Playstation + 1 jogo Playstation 2
3´ Lugar - 1 Assinatura Revista Gamemaster

Patrocínio dos Prêmios: EDITORA EUROPA

INGRESSOS:

Antecipados Diários: R$ 13,00*
Antecipados 3 dias: R$ 35,00* Limitados
Diários na porta: R$ 15,00*
*Valores referentes à meia-entrada.

Postos de Venda Oficiais:

Animangá - 0xx11 5083-3180
Fonomag - 0xx11 3104-3329
Lojas UZ dos Shoppings
Center Norte - 0xx11 6251-0976
Eldorado - 0xx11 3814-4888
Ibirapuera - 0xx11 5042-2200
Tatuapé - 0xx11 6191-5155
West Plaza - 0xx11 3673-5998
Morumbi - 0xx11 5182-2211
Jardim Sul - 0xx11 3749-9266
Interlagos - 0xx11 5565-4141

Patrocínio: Colégio Marista Arquidiocesano, Conrad, JBC, Editora Europa

Apoio: UZ Games, Animangá, PlayStation, Comix, Escala, Gamepower, Revista GameMaster, Animation, Invaders

CONTATOS:
www.animecon.com.br - Informações Gerais
Fone: 0xx11 5841-8931 *(Atendimento de Segunda a Sexta das 13:00 as 23:00 hs, não aceitamos ligações à cobrar)*

Realização: Animecon Prom. de Eventos Ltda

por Julio Wecchi

De James Bond aos Mutantes: se o jogo tem algum herói, certamente as dicas aparecerão nas páginas da sua revista favorita

Crash Tag Team Racing

#

007 FROM RUSSIA WITH LOVE

PSP

– Missões extras
Saiba de quantos prêmios você precisa obter para liberar cada uma das fases extras:
Tunnel: 10 / **Ruins:** 25
Plaza: 40 / **Airport:** 60
– Roupas secretas
Covert Suit: na sala do Station T Level (perto da última bomba), vá à área superior e procure a roupa.
Dinner Jacket: no Q's Head Quarters, após a segunda parte da missão Hedgemaze.
Dinner Suit: no segundo andar, complete o labirinto até encontrar o Moneypennys Office. A roupa está em uma das gavetas.
Snow Suit: na missão Factory.

A

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

PSP

– Passwords rápidos
No menu principal, entre em Options, depois em Player Profile e por último em Enter Cheat. Feito isso, use as senhas exatamente como mostramos:
1.500 em dinheiro: $moneybags$
Todos os ATVs, exceto o G-Ride ou Fury: TO LAZY
Todos os acessórios: TRICK IT OUT
Todos os eventos: NOGAME
Todos os escapamentos: SMOG TEST
Todos os itens liberados, exceto os do Fury: All Access
ATVs Ravage Talon: +THREE
Todos os vídeos musicais: Billboards
Todos os pilotos: Duds
Todas as rodas especiais: Dubs

B

BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT

PSI

CÓDIGOS BLINDADOS
Use os códigos na opção Password:
– Seleção de fases
Fase 2: MNVBFBDBGB
Fase 3: RQHBGBSBHB
Fase 4: WRTBTBDBHB
Fase 5: BXMDDCRBJB
Fase 6: LZFDJCWBKB
Fase 7: QTFDTCLBKB
Fase 8: VKRFBCHBKB
Fase 9: FMXFJDWBKB
Fase 10: KJDFYDQBLB
Fase 11: PZDGGDDBLB
Fase 12: WFWGNDFBLB
Fase 13: DKRHCFDBKB
Fase 14: JKXHLFZBKB
Fase 15: NKDHZFNBLB
Fase 16: XZDJLFCBLB
Fase 17: HWQJSGXBLB
Fase 18: RMJKVGLBMB
Fase 19: WFBMMFFBNB
Fase 20: BGHMSHLBNB
Fase 21: GQGNKHJBPB
Fase 22: LSSNWHMBPS
Fase 23: VYDTCHMBRB
Fase 24: FYCTLJRBSB
Fase 25: KPQTYJHBRB
Fase 26: PBJVJJFBSB
Fase 27: TJBWJJCBTB
Fase 28: YNBWXJTBTB
Fase 29: JWNYBKYBIB
Fase 30: SSVYZKKBSB
Fase 31: SSVYZKKBSB
Fase 32: XTVZLKQBSB
Fase 33: HYPBMLCBSC
Fase 34: MSQCKLKBRC
Fase 35: WBQCZLXBRC
Fase 36: BFCDXMVBSC
Fase 37: GCQFJMSBRC
Fase 38: QQPFZMSBSC
Fase 39: VKPGMMMBSC
Fase 40: FHHGSNVBTC
Fase extra: WRDRB

– Outros Códigos
Invencibilidade: MSTSRVV
Todos os tanques: THRTN
Todas as armas: SRTHMB
Time Brandon: SMSLGNG
Time Cassandra: NSTYGRL
1000 Swarmers: VBBBCDFHLP
Equipe personalizada: TRDDYBRRKS

NAS ALTURAS Voa dragãozinho, voa...

IRMÃO DE FÉ Na guerra, conte com a D&T

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

PS2

Munição ilimitada, opções extras, vídeo antigo e Super Squad: inicie um novo profile usando a senha BAKERSDOZEN. Quando estiver jogando, pressione START e aperte ■ para acessar o menu de trapaça.
– Mordomias na raça
Energia ilimitada: acabe o jogo na dificuldade Authentic.
Munição ilimitada: detone o jogo na dificuldade Normal
Modo preto-e-branco: termine o game na dificuldade Easy.
Dificuldade Authentic: termine o jogo na dificuldade Difficult.

C

CIVILIZATION 2

PSI

Mais dinheiro: escreva "_CasH" no nome de uma cidade. Segure R1 ao colocar a letra H no final do nome.

CRASH TAG TEAM RACING

PSP

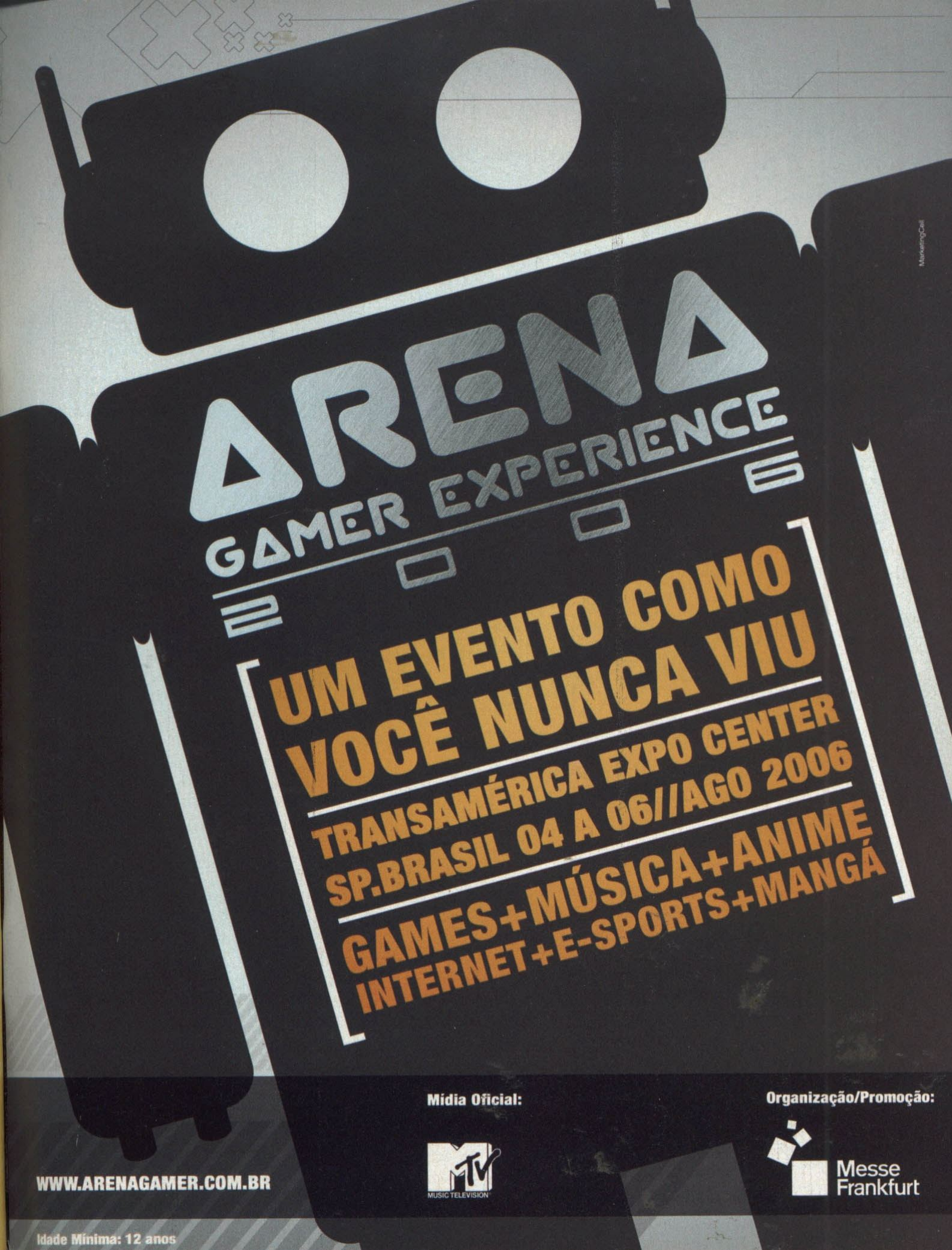
– Truques do cachorrão
Na tela principal, segure L1 + R1 e pressione um dos comandos a seguir:
Cabeça de galinha: ✖, ●, ●, ■
Carro quadradão: ●, ●, ▲, ■
Supervelocidade: ●, ●, ▲, ▲
Crash japonês: ■, ●, ■, ●
Piloto automático: ✖, ●, ●, ✖

D

DRAKENGARD 2

PS2

Dificuldade Hard: detone o game e salve-o. Feito isso, comece uma nova partida e confira o novo nivel de dificuldade.
Final 2: termine o jogo na dificuldade Hard.
Dificuldade Extreme: detone o game na dificuldade Hard e comece outro em seguida. O Extreme estará rolando.
Seletor de batalhas: detone o game no modo Extreme recolhendo todas as armas.
Final extra: termine o jogo na dificuldade Extreme.
Orb Holy Eris e Nowe Knight: detone o segundo Playthrough.
Orb Maskless: detone o jogo na dificuldade Easy ou superior.


ARENA
GAMER EXPERIENCE
2006
UM EVENTO COMO
VOCÊ NUNCA VIU
TRANSAMÉRICA EXPO CENTER
SP.BRASIL 04 A 06//AGO 2006
GAMES+MÚSICA+ANIME
INTERNET+E-SPORTS+MANGÁ
MarketingCell
Mídia Oficial:
MTV
MUSIC TELEVISION
Organização/Promoção:
Messe
Frankfurt
WWW.ARENAGAMER.COM.BR
Idade Mínima: 12 anos

Visualizador de vídeos: termine o jogo uma vez e confira esta nova opção.
Orb Nice Guy e Super Nowe: detone o terceiro Playthrough.
Jogue com um dos quatro heróis em qualquer fase: detone o jogo na dificuldade Easy ou superior.

F

F1 GRAND PRIX
PSP

(Formula One 2005 Portable)
Modo Single Race: vença o To Three do World Championship na dificuldade Easy.

G

GHOSTHUNTER
PS2

– Códigos do fantasma
Durante o jogo, pressione uma das seqüências:
Incrementar dano: segure → + L3 por cinco segundos e aperte ●.
Laz nunca morre: segure → + L3 por cinco segundos e aperte ▲.

J

JAK 3
PS2

– Segredos
Conheça todos os itens que podem ser comprados no Secret Menu e saiba quantos Precursor Orbs são necessários em cada fase para liberar cada um dos segredos:
Comentário especial (áudio): 5 Precursor Orbs após comprar os jogadores 1-3.
Munição ilimitada: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Invisibilidade Dark Jak: 25 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Dark Jak infinito: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Light Jak ilimitado: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Turbo ilimitado (dos veículos): 30 Precursor Orbs após o Act 2-25.
Seleção de fases do Act 1: 5 Precursor Orbs, após o Act 1.
Seleção de fases do Act 2: 5 Precursor Orbs, após o Act 2.
Seleção de fases do Act 3: 5 Precursor Orbs, após o Act 3.
Modo cabeção: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Modo cabecinha: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Upgrade do Blaster Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-9.
Vídeo rápido: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.

■ PODEROSO Jak bota pra ferver em Jak 3

Modo Hero: 5 Precursor Orbs, após terminar o game.
Aumentar a capacidade de munição do Blaster Gun: 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Aumentar a capacidade de munição do Peace Maker: 4 Precursor Orbs após o Act 2-19.
Aumentar a capacidade de munição do Scatter Gun: 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Aumentar a capacidade de munição do Vulcan Fury: 4 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Invencível: 100 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Visualizador de modelos (Jak And Daxter): 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Visualizador de modelos (Jak II): 2 Precursor Orbs após o Act 2-25.
Visualizador de modelos (Jak 3): 2 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 3-11
Tudo ao contrário: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Videos em câmera lenta: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Upgrade Toughness (dos veículos): 15 Precursor Orbs após o Act 2-14.
Upgrade Vulcan Fury Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Tempo ruim: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.

JAK X: COMBAT RACING
PS2

– Personagens secretos
Saiba como liberar novos pilotos jogando no modo Adventure:
G.T. Blitz e Kiera: detone o jogo.
Daxter: jogue cinco horas e pague 50.000 Orbs no Secrets Shop
Klever: vença a corrida Beachfront Drive.
Rayn: detone o Blue Cup.
Razer: vença a corrida Northern Tour.
Pecker: jogue 10 horas e pague 60.000 Orbs no Secret Shop
Sig: detone a competição Spargus City Death.
UR-86: detone Kras City na qualificação.

KILLSWITCH
PS2

Munição ilimitada: primeiro você precisa completar o game. Em seguida, pressione L1, R1, ■, ■ ou L1, R1, ▲, ■, ■ para ativar o truque durante o jogo.
Seleção de fases: detone o game no nivel Normal ou Hard.

M

ME AND MY KATAMARI
PSP

Orb azul e música King of Kings: basta detonar o game.

N

NARUTO
PSI

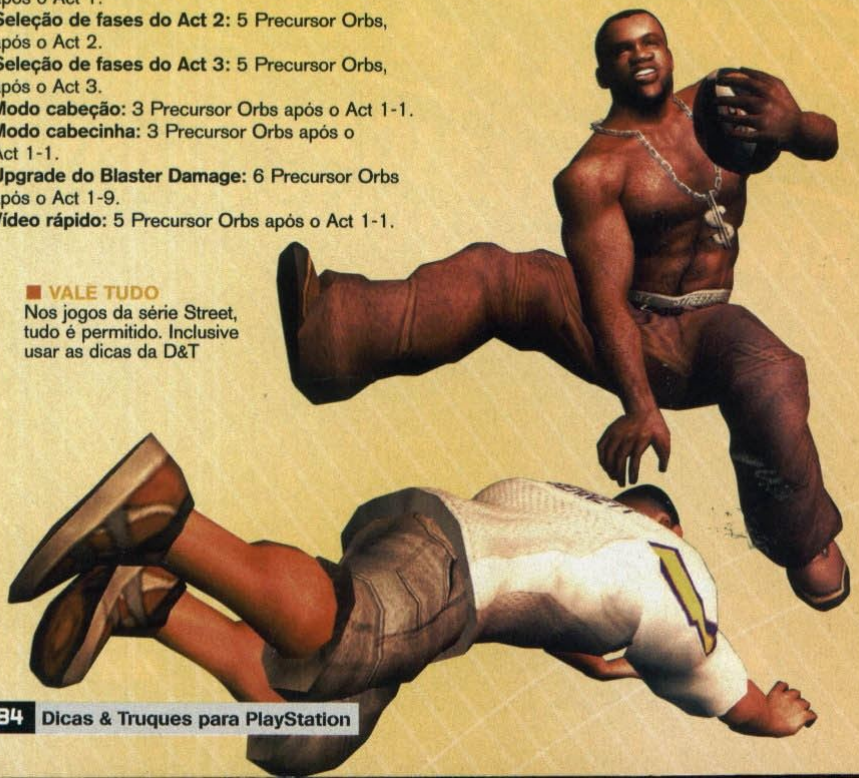
– Ninjas secretos
Ninja 3rd Hokage: detone o 3rd Hokage (plataforma #7).
Bandits: perca na plataforma #3 e finalize Haku e Bandits (plataforma #5).
Haku: detone Haku e Bandits (plataforma #5).
Iruka: finalize Iruka e Kakashi (depois da plataforma #7).
Kiri Ninjas: perca na plataforma #3 e vença Kiri Ninjas e Sabusa (plataforma #4).
Konohamaru (modo Multiplayer): detone Sakura no modo Story (plataforma #2).
Konohamaru (modo Story): detone o modo Story sem perder para Sasuke.
Sabusa: perca para Sasuke durante o torneio, salve o jogo e saia. Volte ao game e detone o inimigo da plataforma #6.
Tsunin: perca na plataforma #3, continue jogando até a #7 e depois detone Iruka (plataforma #1).

NFL STREET 2
PS2

PASSWORDS DO CAMPO
Vá para a tela de Cheats, aperte ✖ e entre com um dos códigos.
- Times extras
NFC East All-Stars: NNOFRCTH
NFC North All-Stars: NNAS66784
NFC South All-Stars: SNOFUCTH
NFC West All-Stars: ENASFSCT
AFC East All-Stars: EAASFSCT
AFC North All-Stars: NAOFRCTH
AFC South All-Stars: SAOFUCTH
AFC West All-Stars: WAEFSCT
Reebok: Reebok
- Outros truques
Vença os tutoriais: TeamXzibit
Campo da Electronic Arts: EAField

NFL STREET 2 UNLEASHED
PSP

Campo Gridiron: complete o NFL challenge.
Time Xzibit: complete todos os tutoriais.
– Códigos secretos
Use os passwords no menu Cheats. Os truques serão salvos no seu ID e funcionam somente no Single Player Quick.
Turbo ilimitado: NozBoost
10 jardas no primeiro down: FirstFirst
10X Gamebreaker: XxGBCraZ


■ VALE TUDO
Nos jogos da série Street, tudo é permitido. Inclusive usar as dicas da D&T

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

1x Gamebreaker: IlxGBCraZ
Craques do AFC East: EAASFSCT
Craques do AFC North: NAOFRCTH
Craques do AFC South: SAOFUCTH
Craques do AFC West: WAEFSCT
Craques do NFC East: NNOFRCTH
Craques do NFC North: NNAS66784
Craques do NFC South: SNOFUCTH
Craques do NFC West: ENASFSCT
Todos os modos Chains: Trick3dOut
Modo formiguinhas: RuinedPicnic
Saltos estranhos: CementShoes
Bola grande: BIGPig
Campo da Electronic Arts: EAField
Modo Fumble: GreasedPig
Sem modo Fumble: GlueHands
Campo Gridiron: GRIDIRONPRK
Campo Gridiron e time lendário: str2mkryz
Recepções no máximo: MagnetHands
Velocidade no máximo: GottaBDShoes
Sem primeiro down: NoChains
Sem texturas: BloominGroup
Jogue com o time Xzibit: TeamXzibit
Jogadores magros: Shrunken
Jogadores com tamanho aleatório: SighsMatters
Time Reebok: Reebok

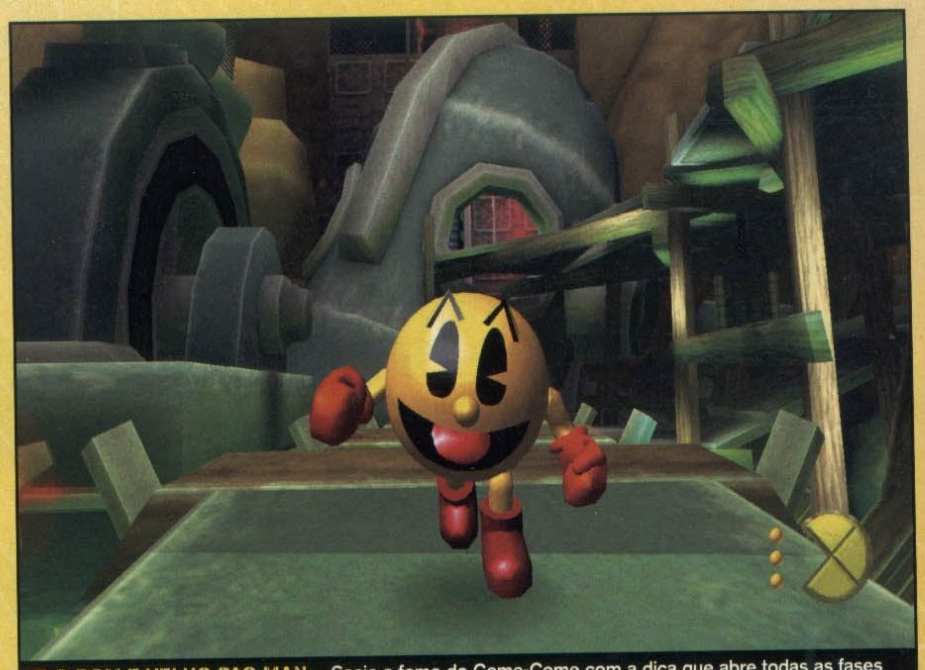
P

PAC-MAN WORLD 3

PS2

Todas as fases e labirintos: na tela do menu principal, aquela com a opção New Game, pressione rapidamente ←, →, ←, →, ●, ↑

Silent Hill 3



O BOM E VELHO PAC-MAN – Sacie a fome do Come-Come com a dica que abre todas as fases

S

SILENT HILL 3

PS2

Detetive engraçado: após terminar o game pelo menos uma vez, coloque o cursor sobre a opção Extra New Game e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● e ✖. Douglas vai aparecer de pijamas durante as animações.
Enigma dos livros: pegue a coleção de livros de Shakespeare no chão e organize os volumes na seqüência IV, V, II, III e I para descobrir uma senha escrita em sangue.
Senha da porta trancada do hospital: use a senha 8634 para abri-la (4639 no nivel Easy, 4896 no Hard).
– Modos secretos
Extra New Game: termine o game em qualquer nivel de dificuldade para habilitar esta opção extra. Neste modo você pode iniciar o jogo novamente e usar as roupas especiais, armas secretas e outros segredos habilitados.
Extra Costume: complete o game. Neste modo você deve digitar as senhas secretas para habilitar as roupas especiais para Heather.
Extra Options: após terminar o game, entre em Options e aperte L1 + R1 + R2 + L2 para acessar o novo modo. O destaque é a opção Bullet Adjust que permite aumentar o número de munições encontradas.
Modo Beginner: morra e use vários Continues para habilitar este modo. Ele fica disponivel dentro do Extra Options e serve para deixar o jogo mais fácil.
– Armas extras
Ao terminar o game, certifique-se de que há uma mensagem confirmando a habilitação da arma antes de iniciar outro game.
Beam Saber: termine o game detonando grande parte dos inimigos com armas não convencionais, como Steel Pipe, Maul e Katana. Pegue a Beam Saber na maçaneta da porta do andar 2F, do Shopping Mall.
Flametrower: finalize o game detonando seus inimigos usando freqüentemente armas de fogo. O lança-chamas ficará disponivel no balcão da Helen's Bakery.
Gold/Silver Pipe: na fase Underpass e na sala onde você usa o secador de cabelos para detonar a criatura aquática, examine a água e jogue sua arma Steel Pipe. Responda corretamente às perguntas para ganhar esta arma.
Heather Beam: complete o jogo duas vezes com o maior ranking possivel para habilitar poderosos raios para a heroina. Uma vez habilitado, o poder já fica disponivel diretamente. Para usá-lo, fique sem nenhuma arma.
Unlimited SubMachine Gun: detone o chefão final usando as armas Steel Pipe, Maul ou Katana para habilitar esta nova arma. A Unlimited SubMachine Gun está no amontoado de lixo, no beco que você passa após pular a janela do banheiro.
– Roupas especiais
Entre no modo Extra Costume (você precisa completar o game para habilitá-lo) e digite as senhas para liberar trajes secretos para Heather. Ao jogar no modo Extra New Game, as roupas ficam disponiveis em seu inventário e podem ser vestidas em qualquer momento. Confira as roupas e as respectivas senhas:
Camisa: HappyBirthDay
Onsen: I_Love_You
Block Head: PutHere2FeelJoy
Don't Touch: TOUCH_MY_HEART
God Of Thunder: GangsterGirl
The Ligh: LightToFuture
Transience: ShogyouMujou
Killer Rabbit: BlueRobbieWin
Royal Flush: 01_03_08_11_12
Golden Rooster: cockadooodledoo
Transform Costume: PrincessHeart
Zipper: Shut_your_mouth
Revista Play the PlayStation (alemã): sLmLdGhSmKfBfH
Site GameReactor (dinamarquês): SH3_Wrestlarn
13eme Rue: Suspense
Game Informer Tank Top: gameinformer
GamePro: ProTip
GameSpy.com: iaml33t
Camisa GMR: GMRownzjoo
GN: IwannabeaGJ
Camisa IGN.com: IGN_pickleboy
Roupa Official Playstation Magazine: SH3_OPiuM
OPS2: extra_thumbs
PS2RO: MATADOR
PSM Tank Top: badical
– Finais adicionais
Final Revenge: jogue usando apenas o uniforme Princess Heart e detone todos os inimigos com a arma Heather Beam. Ao chegar ao apartamento da

heroína, uma animação muito hilária com alienígenas vai encerrar sua aventura.
Final Possessed: termine o game sob as seguintes condições: não colete os diários, equipe pelo menos uma vez o item Perfume e detone absolutamente todos os inimigos do game usando armas de fogo.
– Modos Extreme
Complete o jogo nas duas dificuldades Hard (action e riddle) para destravar o Extreme Mode. Veja abaixo o que você precisa fazer para liberar os demais Extreme e uma super-roupa especial:
Modo Extreme 2:
complete o game no Extreme Mode.
Modo Extreme 3:
finalize o game no Extreme 2 Mode.
Modo Extreme 4:
acabe o game no Extreme 3 Mode.
Modo Extreme 5:
detone o jogo no Extreme 4 Mode.
Modo Extreme 6:
complete o game no Extreme 5 Mode.
Modo Extreme 7:
finalize o jogo no Extreme 6 Mode.
Modo Extreme 8:
acabe o game no Extreme 7 Mode.
Modo Extreme 9:
complete o jogo no Extreme 8 Mode.
Modo Extreme X:
acabe o game no Extreme 9 Mode.
Roupa God of Thunder:
detone o jogo no Extreme X Mode.

SMART BOMB

PSP

Modos Challenge e Special, todas as dificuldades do Arcade e todas as bombas no Story: na tela principal e enquanto a opção "Press Star Button" estiver piscando, pressione ↓, →, ↑, ←, →, ●, ■. Duas moedas irão aparecer para confirmar o truque.

SMUGGLER'S RUN

PS2

– Trapaças animais
Durante o game, aperte START para pausar e pressione um dos comandos abaixo. Você vai ouvir um som característico do jogo.
Invisibilidade:
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2
Carros luminosos:
L1, R1, R1, L2, R2, R2
Sem gravidade:
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑
Aumentar o tempo:
R1, L1, L2, R2, →, →, →
Diminuir o tempo:
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←

X

X-MEN: NEXT DIMENSION

PS2

Todos os segredos liberados: no menu principal, segure L1 e aperte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●.
– Roupas extras
Roupa 2: detone o modo Story usando qualquer personagem.
Roupa 3: acabe o modo Arcade na dificuldade Expert.
Roupa 4: acumule 30 vitórias no Survival.
Roupa 5: complete o modo Story na dificuldade Hard.

Inputbox games
JOGOS
ACESSÓRIOS
VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Preços especiais para logistas
Tudo em até 24X
Losango MasterCard VISA
Enviamos via SEDEX
Tel.: (11) 3998-9640
Av. Itaberaba, 1986 Lj. 12 e 13 – Freguesia do Ó – São Paulo – SP

por Leandro Rodrigues

Na hora do desespero, costuma-se apelar para tudo quanto é santo. Em games desesperadores, basta apelar para a seção GameShark da D&T

B

BEYOND GOOD AND EVIL

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
94D536EA FBF65FF4
Energia infinita
259AB268 24F1515C
Grana infinita
2511BA7E B5F0594E
Tenha os itens:
Câmera
25503528 34F0459C
Cutting Pliers
25503528 34F045BC
Dai-Jo
25103628 3470451C
City Pass
25103628 3470458C
Gyrodisk Launcher
25103428 3470450C
Mirror
25103428 3470452C
Flight Stabalizer
25103428 3470451C
Meca-Impulser
25103428 3470458C
P-O-D
25103428 347045AC
Set Of P-O-Ds
25103428 3470459C
Animal Detector
25103728 3470450C
Pearl Detector
25103728 3470452C
Triangular Key
25103728 3470453C
Square Key
25103728 3470458C
Box Of K-Bups
25103728 347045AC
Star Key
25103728 3470459C
Armour
25103728 347045BC
Jet Boots
25103528 3470453C
Starkos
25103528 3470458C
Jump Boots
25103628 34F0451C
Boost
25103628 34F0453C
Neutralizing Cannon
25103628 34F0458C
Speedcraft Motor
25103628 34F045BC
Compass
25103428 34F0450C
Stellar Motor
25103428 34F0452C

D

DRAGONBALL-Z: BUDOKAI 3

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980082F2 78C98AE6
Energia infinita
28539CE6 46850465
Mate o oponente com um golpe
D8539CFA 0CC67A65
28539CE6 FCE87A65
Ki infinito
28539C2D 46850465
Zenie infinito
D853F1E8 0CA5CB3E
2842CBA1 0C36F826
Destrave todos os Skill Capsules, personagens
283C027C F7157AD3
283C0268 7CAC7A65

G

GODFATHER, THE

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F80BCDED 0CA57A6C
Energia infinita
2816ED40 0BCEEC73
2816EDD8 DBCEEC82
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 DBCEECE6
2804A76F 78426965
Munição infinita
280F696D 0CA57A65
Dinamites e molotovs infinitos
280D7A0C 0CA57A65
Pontos de habilidade infinitos
2816EDCF 7826B2F6
2816ED37 01963EE5
2816EDA5 A1486587
2816ED3A 6D3A7AF1
2836395A A1426903

GUITAR HERO

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
940417A0 1936C36C
Libere todas as músicas bônus
285E66F1 AE3A4C53
285E66F2 FA3A8938
285E66CF 125B9EE3
285E6637 CECA9F9F
285E66A5 96549FDE
285E663A 0CF4C329
285E66B1 AE3A4C53
285E66DE FA3A8938
285E6657 125B9EE3
285E66E6 CECA9F9F
285E6693 96549FDE
285E66E9 6CF4C329
285E6651 0CCA20E3
28468976 00328907
28468964 AE5B000C
284689E5 759716F4
2846899C 650C2C17
28463C40 F0499FDE
28463CD8 F2B8C327
28463CED 6532890C
28463CD0 E6129E4F
28463C0C 7532A229
28463C72 650C9F0C
28463CA1 F0544028
28463C78 0C324057
28466B03 0CF49E08
284E0AE6 FACAC361
284E0A93 E1345304
284E0AE9 0C53D75D
284E2274 9154A699
284E228B 73178BCF
284E22F6 390C2504

R

RED DEAD REVOLVER

PS2

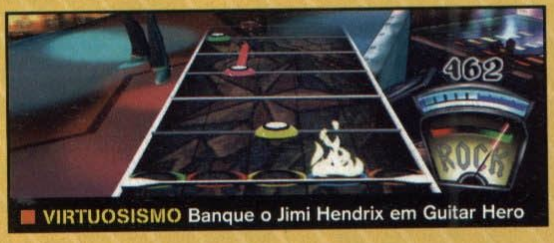
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
948194AA 9FE641D4
Energia infinita
24C8B6B0 8674800A
24C1BE3E 1E6E892A
24D4B68C 0644C119
249133E8 12B65324
Munição infinita
249013A4 BFBC516B
Munição no máximo
2400BBF8 9CE405DF
249AB3EC 94C745FD
Dinheiro no máximo
24D1ACAE 1276C109
2443B49E 9B7CC92B
2445BC36 9E6E8010
24C1B48E 9A5EC031
2491116A 12B65304
Todos os personagens no multiplayer
D4C01360 B4F40076
245013E8 30F4417D

V

VIEWTIFUL JOE 2

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980B48E5 783894A6
Energia infinita
19F63EFB 0CA57AF2
VFX Guage infinito
2828D462 0CA57A65
L.I.V. infinito
09F63E34 0CA57A4F
V-Points infinitos
29F63EFF 0C363E9B
Voomerangs infinitos
19F63E7C 0CA57A4F
Mate todos os inimigos com um golpe
2816ED40 F7C97A65
2816EDD8 A19BF0CE
2816EDED 80C9D3AE
280753B1 A1426965
Energia no máximo
19F63E83 0CA57AF2
V-Films no máximo
29F61B54 0CA57A4F
29F61B01 0CA57A4F
Invencibilidade
19E8E1A1 0CA57A49
Todos os poderes melhorados
29F63E2B D98C883E



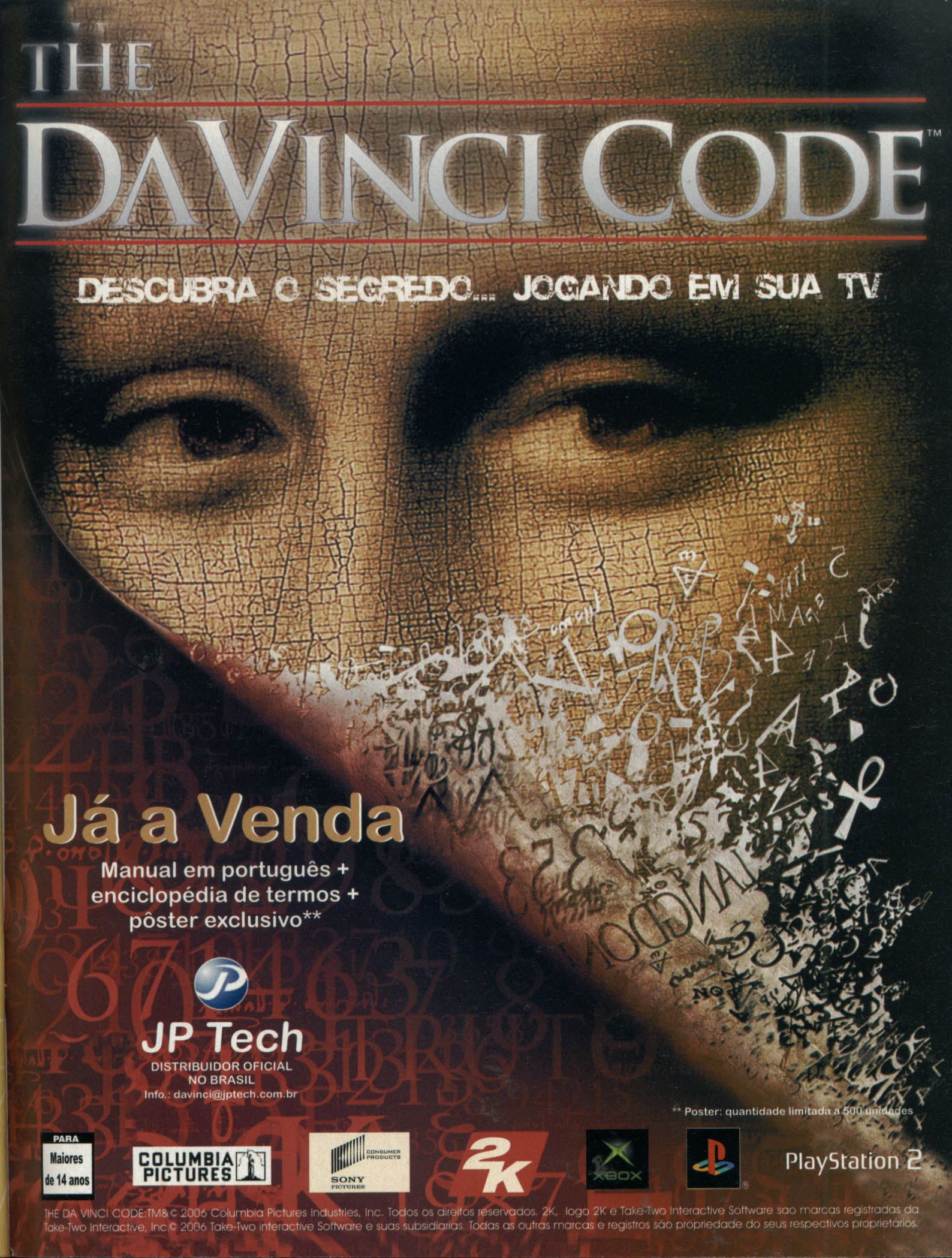
VIRTUOSISMO Banque o Jimi Hendrix em Guitar Hero

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com


THE
DAVINCI CODE™
DESCUBRA O SEGREDO... JOGANDO EM SUA TV
Já a Venda
Manual em português +
enciclopédia de termos +
pôster exclusivo**
JP Tech
DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO BRASIL
Info.: davinci@jptech.com.br
** Poster: quantidade limitada a 500 unidades
PARA
Maiores
de 14 anos
COLUMBIA PICTURES
CONSUMER PRODUCTS
SONY PICTURES
2K
XBOX
PlayStation 2
THE DA VINCI CODE:TM& © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. 2K, logo 2K e Take-Two Interactive Software sao marcas registradas da Take-Two Interactive, Inc.© 2006 Take-Two interactive Software e suas subsidiarias. Todas as outras marcas e registros são propriedade do seus respectivos proprietários.

por Leandro Rodrigues

PENSE ANTES DE AGIR E ATAQUE SÓ NA CERTEZA

Nem só de tiro vive o gênero dos jogos de ação. Conheça alguns jogos em que a tática e a discrição são privilegiadas

Splinter Cell

• **Personagem:** Sam Fisher
• **Enredo básico:** O jogador encarna um agente sorrateiro que deve se infiltrar em diversas instalações militares em busca de pistas e provas de conspirações internacionais. Fisher conta com a ajuda da NSA (agência de segurança norte-americana), mas só através de rádio. Durante a ação, suas únicas companheiras são as sombras.
• **Métodos:** Faz da escuridão seu principal aliado, sempre em busca de uma sombra para se esconder e pegar seus inimigos desprevenidos.

Metal Gear

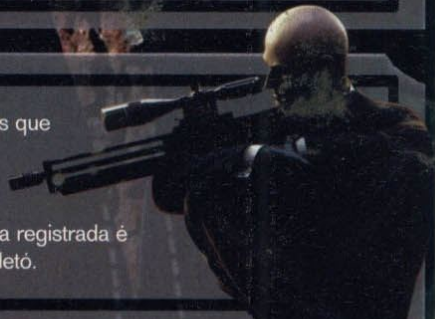
• **Personagem:** Snake
• **Enredo básico:** O protagonista é um espião militar altamente treinado em infiltração que deve permanecer oculto a maior parte do tempo, eliminando somente os inimigos necessários e escondendo sempre os corpos das vítimas em algum lugar fora do campo de visão dos demais oponentes.
• **Métodos:** Snake é um cara do bem e não mata ninguém se nao houver necessidade. Sua arma mais utilizada é uma pistola de dardos sedativos: basta colocar o inimigo para dormir e esconder o corpo.

Tenchu

• **Personagens:** Rikimaru e Ayame
• **Enredo básico:** Na pele de dois heróis ninjas, é preciso dizimar dezenas de inimigos da maneira mais discreta possível, sempre utilizando técnicas milenares para se tornar praticamente invisível. E para aqueles que não sabem, Tenchu significa assassinato em japonês, ou seja, não faltam ação e sangue nesse jogo.
• **Métodos:** A espada, principal instrumento dos personagens de Tenchu, é uma arma fatal e silenciosa, capaz de acabar com qualquer inimigo desprevenido em questão de segundos.

Shadow of Rome

• **Personagem:** Octavianus
• **Enredo básico:** Com a morte de Júlio César, imperador de Roma, um de seus homens de confiança, Vipsanius, é acusado de ter cometido o crime. Agrippa, filho do suspeito, se junta a Octavianus para procurar indícios que provem a sua inocência.
• **Métodos:** O romano usa jarros e cordas como armas, e de vez em quando também rouba roupas para se disfarçar e se infiltrar em lugares restritos como o senado.



Hitman

• **Personagem:** Agente 47
• **Enredo Básico:** O careca mais famoso dos games é um clone geneticamente modificado, resultado de mais de 30 anos de pesquisa de cinco geniais mentes do crime. A característica mais marcante da série *Hitman* são os assassinatos silenciosos, com armas que não chamam a atenção ou com algum tipo de acidente.
• **Métodos:** O Agente 47 utiliza muitas armas e objetos do cenário, mas sua marca registrada é o fio de náilon que carrega no bolso do paletó.

SOS GAME
Assistência Técnica e Acessórios

Pass. Jarbas Passarinho, 146
CEP: 66645-410 Belém-PA
Tel: (91)3237-0523

XBOX 360 · PS2 · XBOX · PS2

CONSOLES | JOGOS | ACESSÓRIOS

PLAY GAMES

A MAIS COMPLETA LOJA DO ITAIM.

Consoles em até 3X no cartão de crédito.
SEDEX para todo o Brasil.

R. JOÃO CACHOEIRA, 789/795 | LJ. 23 | SÃO PAULO/SP | T: 11 3073-1049

VISUAL GAMES

Games - Acessórios
Assistência Técnica
Vendas

Trabalhamos com os cartões de crédito:

Tel: 9969.5092 ou 3337-6962
Rua Santa Efigênia, 452 - Loja 36 - Centro - São Paulo - SP

GAMELÂNDIA

Temos os melhores preços de:

Assistência Técnica e venda
Financiamos em até 06x em todos os cartões.
Aparelhos, Jogos e Acessórios para todos os games.

Tel: (11) 6684-9842 ou 6091-0963
Rua Maria Carlota, 611 Penha
Próx. ao metrô V. Matilde

Fantasy Star

Enviamos para todo o Brasil

Games e Mídias

Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados
Assistencia tecnica para video-games, Cd' s virgens
Acessorios para Video-Games em Geral

www.fantasystar.com.br

Dreamcast · NINTENDO64 · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000 – São Paulo / SP

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GameCube · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até 12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Video Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo · garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
Shopping 25 de março
pandagames.cjb.net

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção valida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS

• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito a análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
PSone
GAMEBOY ADVANCE
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira (apenas para SP capital)
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKAS GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PS2 PlayStation 2
GAMEBOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Assitência Técnica Especializada
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBox<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

PS one
N64
GBC
Brinx
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games
Morumbi
Desde 1993
LAN & NET

(11) 3721-4045
www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO
ENTREGAMOS VIA SEDEX
explosaogames@terra.com.br
Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Video-Games
Assistência Técnica Especializada
pagamentos em 6x no cartão de crédito*

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation 2 Dreamcast NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Destravamento e Consertos
Orçamento sem Compromisso
Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS
COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PlayStation XBOX NINTENDO 64 Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO
UNIDADE ÓTICA
TRANSCODIFICAÇÃO
FONTE
VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

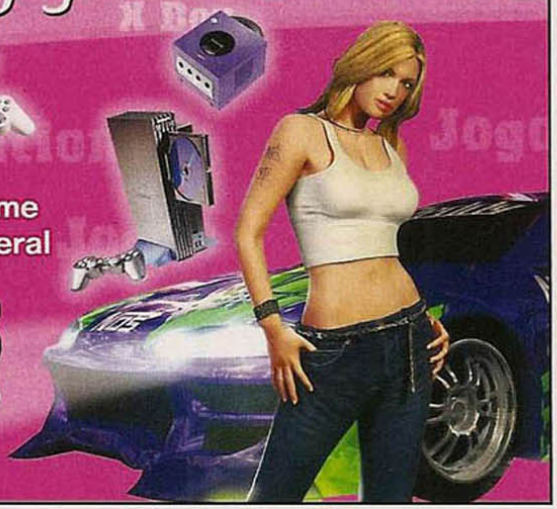
PlayStation
Nintendo
X Box
e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377
6682-9535

www.awi.com.br/artgame

O prazer de jogar Vídeo Game



Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

PS2 · XBOX · GAMECUBE · NINTENDO 64 · GAME BOY ADVANCE · PS1

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

*sujeito a aprovação de crédito

Rock GAMES
O Ritmo do Jogo

VISA

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF net informática e games

SEDEX MANDOU, CHEGOU. A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

PS2 · PS1 · XBOX · GAME BOY ADVANCE

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 15 – Shopping Open Center
(Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R$ 970,00 à vista

Super Promoção PS2 R$ 760,00

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
VISA Electron · VISA
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES
Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES
COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

DiSk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
- Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
- Há mais de 3 anos no mercado
- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
- Venda de aparelhos novos e usados
- Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

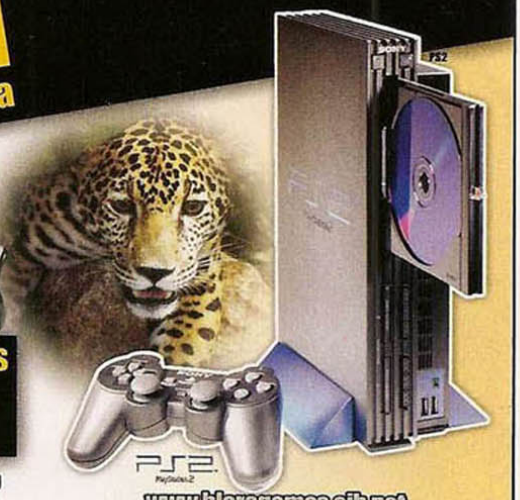
H-lera

Games e Assistência Técnica

Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games



R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165

www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323

3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971

(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL

assistência técnica para celulares credenciada CLARO

R.Albion ,21-Lapa - SP

3834-5524

Destravamento de PS2 - Xbox e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-280 Juiz de Fora (MG)

NETT GAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses

Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452

R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001

Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

DESPACHAMOS Para todo Brasil via : SEDEX GLOBAL MESSENGER

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679

São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.

Peça sua lista

Sedex para Todo Brasil

frontgames2002@hotmail.com

Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090 (11) 3038-5094 (11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

>PSP<

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

DEI 3 CHAPÉUS NO MESMO CARA.

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES

Nestlé NESCAU

ENERGIA QUE DÁ GOSTO